MET O.A. EVIL TWIN • MONOPOLY TYCOON 2 • ICO • AMPED • SHENMUE 2 • JEDI KNIGHT 2

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

OKTOBER 2001 NUMMER 10 JAARGANG 09

SILENT HILL 2
GRIEZELIG GOED

SPACEWORLD 2001
ZELDA OP DE GAMECUBE VERRAST

TEKKEN 4
EINDELIJK DE ECHTE OPVOLGER

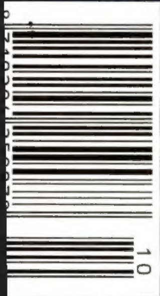
GBA GADGETS
GETEST

RACEGENOT
F1 2001 • ITALIAN JOB
BURN OUT • STUNTMAN

RED ALERT 2
LANGVERWACHTE ADD-ON
YURI'S REVENGE

BEL & WIN F 9000,- AAN PRIJZEN

COMMANDOS 2



vnu business publications

F 6,50 / BFR 125 / € 2,95

CHEATS VOOR: MAX PAYNE • PAPER MARIO • ONIMUSHA WARLORDS • MARIO PARTY 3 • CASTLEVANIA • MARIO KART • EXTERMINATION • TWISTED METAL BLACK • ZELDA AGES & SEASONS • EN MEER...







COMMANDOS HEADQUARTER DATA

COMBINED OPERATIONS HEADQUARTERS
1A RICHMOND TERRACE
WHITEHALL S.W.1

NAME JACK "BUTCHER "O 'HARA
DATE OF BIRTH OCTOBER 10TH 1909
PLACE OF BIRTH DUBLIN
COUNTRY IRELAND
CURRENT GRADUATION SERGEANT
HEIGHT/WEIGHT HEIGHT 6 FEET 5 INCHES WEIGHT 220 POUNDS

TOP SEC

Enlists in 1929.
1934 37 Boxing champion in the British Army
1938 Condemned to 14 years of forced
military















PATRIOT

HET WACHTEN DUURDE LANG.
DE BEZETTING WAS EEN NACHTMERRIE,
MAAR HET MOMENT VAN DE WAARHEID IS NU GEKOMEN!



www.commandosgame.com

Nieuwe 3D Graphic engine • Slagvelden in China, India, Indochine, Thailand, South Pacific, Frankrijk, Duitsland, Ijsland,... • 10 levels met unieke graphics, nacht missies, weer en wind cyclus • Mogelijkheid om alle gebouwen en voertuigen binnenin te bezoeken • 360° draaiing van de binnen- en buitengezichtspunten • 3 verschillende moeilijkheidsgraden (makkelijk tot realistisch) voor alle spelers • De vijandelijke soldaten praten onder elkaar en passen vaak uw taktiek aan • De vijhand reageert op wat hij hoort of ziet • 9 Speelbare personages (met 3 nieuwe: een hond, een dief, een verleidster) • Ver-schillende realistische bekwaamheden van de personages • Ultra-realistische gedrag van de voertuigen en de personages • Mogelijkheid om alle voertuigen uit het spel te besturen • Inventaris systeem: terugwinning en inruiling van de voorwerpen en wapens • Mogelijkheid om geoptimiseerd te zoomen • Permanente saving • Multiplayer gaming



PYRO STUDIOS   EIDOS INTERACTIVE www.eidos.com   ATOLL SOFT

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

DE REDACTIELEDEN ALS PU-BAAS? LEES EN HUIVER....

DE REDACTIE

Niels was zo lang op vakantie dat wij eraan twijfelden of hij nog terugkwam. Wat zouden de redactieleden doen als zij 'm ineens moesten vervangen?



JEROEN
DAN MAG IEDEREEN ALTIJD VOOR MIJ KOFFIE HALEN! CAPPUCCINO ZONDER SUIKER, DANK U EN EEN BEETJE SNEL GRAAG!



ED
ALS HOOFDREDACTEUR MOETEN ZE ME NÓG MEER SALARIS GEVEN EN DAT KAN VNU NIET BETALEN. OVERIGENS BEN IK AL BINNEN.



DRE
IK ZOU ZELF OP ALLE DOPE TRIPS GAAN DIE LANGER DUREN DAN TWEE DAGEN EN BORIS ZOU ALTIJD MET ME MEE MOGEN. LOL.



BORIS
IK ZOU HET BLAD VERHUIZEN NAAR MEXICO. DAAR KAN IK ALLEMAAL MAMACITA'S AANNEMEN DIE TEQUILA VOOR ME HALEN.



JURJEN
IK ZOU ER EEN NINTENDO BLAD VAN MAKEN... ZO NU BEN IK WEL WEER EVEN POPIE GENOEG BIJ DE LEZERTJES.



JAN
IK ZOU DE HELE PU ZELF VAN VOOR TOT ACHTER VOLSCHRIJVEN EN DAN ZOU HET JAN UNLIMITED GAAN HETEN.



J.J.
IK ZOU ALLEEN MAAR LEKKERE PITPOEZEN OP DE COVER ZETTEN. DAN VERKOOPT DE PU NOG BETER. IK HEB ER TROUWENS LAATST EEN...



SKATE
MET HET SALARIS DAT IK DAN ZOU KRIJGEN, ZOU IK MIJN LIJF VERZEKEREN. KRIJG IK TENMINSTE UITBETAALD ALS IK WEER EENS WAT HEB.

herintreding

Oh, jongens, wat zat ik daar toch lekker met m'n zak in Thos, oftewel Zakynthos voor Griekenland nono's. Vijfendertig graden, witte stranden en water dat doorzichtiger was dan m'n Ouzo, maar gelukkig niet zo koud.
Ik had slechts twee dagen nodig om te vergeten waar ik werkte en toen er op een gegeven moment ene Ed mijn mobieltje lastig viel, heb ik hem voor hijger uitgemaakt en opgehangen.
Hoe wist ie nou dat ik daar was?
Anyways, omdat ik niet zo'n eitje ben dat urenlang in de zon ligt te bakken, was ik -in tegenstelling tot mijn vriendin- dolblij dat ik mijn nieuwe GBA bij me had. Urenlang heb ik onder mijn parasol zitten Mario Karten en Bombermannen, waarbij ik bijna mijn handen verbrandde omdat er toch wat invallend zonlicht aan te pas moest komen. Al met al een manier van leven waar ik toch wel erg snel aan zou kunnen wennen.
Helaas, uiteindelijk komt aan al het goede een eind en voor mij was dat toen ik weer eenmaal thuis ergens een cool gamesblaadje kocht en daar vervolgens mijn eigen hoofd in zag staan. Aha, dus dat was ik voor mijn vakantie aan het doen! Hmm, ik heb wel eens ergere ontwaakmomenten gehad.
Eenmaal terug op de redactie lees je dan vervolgens iets over wat de redactieleden zouden doen als ze op mijn plek zouden zitten. Ghaha, nou, na dat gelezen te hebben, ben zelfs ik weer blij terug te zijn. Maar kan iemand nou eindelijk vertellen wie die gasten eigenlijk allemaal zijn?

NIELS





COVERVIEW



Jan kon de spanning niet meer aan en vloog ten einde raad zelf maar naar Spanje om Commandos 2 uitgebreid te checken. Bij terugkomst moest de gelukzalige glimlach operationeel van z'n smoelwerk verwijderd worden.

SPECIAL REPORT



Elk jaar organiseert het Engelse softwarehuis Activision een eigen gameshow, bang als ze zijn dat hun produkten op de E3 en ECTS te weinig aandacht krijgen. PU was natuurlijk van de partij en zag een aantal toppertjes in wording.

SPECIAL REPORT



Omringd door vrouwelijk schoon en snelle bolides voelde J.J. zich natuurlijk helemaal in z'n element, daar op 't F1-circuit van Monza. Alleen dat Ricardo Zonta hem met F1 2001 het virtuele snot voor de ogen reed, vond ie minder plezierig.

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 10 2001 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



P24 Stuntman

Skate belandde 's avonds na de presentatie van Stuntman in een nare vechtpartij, die zo uit de hand liep dat de politie moest ingrijpen. Hij had er heel wat voor overgehad als een 'body double' die kopstoot voor 'm op had kunnen vangen.



P42 The Italian Job

In de vorige PU schreven we al dat de PSX nog niet dood is. Dit wordt zonder meer bewezen door het zeer vermakelijke 'driving adventure' The Italian Job. Racen tegen de klok en de cops in van die ouderwetse Mini Coopertjes.



P44 Evil Twin

Evil Twin is een behoorlijk gestoorde game. Hij doet een beetje denken aan Alice maar als 3D platformer heeft ie ook wel wat weg van Rayman. De game bestaat uit bijna zeventig uitgebreide levels dus da's lang genieten geblazen.



P48 Silent Hill

Konami heeft er weer een topgame bij. Silent Hill 2 is survival horror van de bovenste plank die gamers met tere zieltjes en zwakke magen beter niet kunnen consumeren. Liefhebbers gaan hier echter op zeker pap van lusten, hele bloederige pap.



P52 C&C R A 2: Yuri's Revenge

Dat er een add-on is uitgebracht voor Red Alert 2 is geen verrassing. Gelukkig is Yuri's Revenge veel meer dan alleen maar 'meer van hetzelfde' waar makers van add-ons zich nogal eens toe beperken. Zeker in multiplayer is het genieten geblazen.



P56 Monopoly Tycoon

Voor fans van games als The Sims, SimCity en Theme Park Inc. is er eindelijk weer eens een sim van formaat.
Monopoly Tycoon is een zeer veelzijdige en spannende game die volgens Jan nog een heel stuk leuker is dan het antieke bordspel.



P66 Time Crisis 2

Time Crisis 2 is de eerste echt goede gungame voor de PS2. De shootouts zijn bijzonder indrukwekkend en ook de Multiplayer mode is vette shit.
Als je dan ook nog eens die dope GunCon 2 in je handjes hebt, kan het knalfestijn beginnen.



■ POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

ONGEZONDE JAN

Yo Jan! Jan ik heb nooit iets tegen je reviews gehad, oké sommige konden nog net door de beugel maar ik keek de nieuwe PU in en wat zag ik, een 60 voor Gangsters 2 gewoonweg SCHANDALIG. Je hebt zo'n mooi spel de grond in geslagen.
Dat vond ik al verschrikkelijk maar ik was nog niet afgekoeld of ik zag dat Half-Life: Blue Shift een 55 had gekregen, en waarom? Omdat het niets nieuws in zich heeft. DAT IS OOK DE BEDOELING, je speelt Half-Life opnieuw, alleen vanuit een ander punt. Je moet echt gezonder gaan leven want zo haal je het einde van het jaar niet.
Rick Verkooijen | Internet

Wij lopen al jaren tegen Jan te zeggen dat hij eens buiten moet gaan spelen maar de man heeft liever beeldschermen om zich heen.

VERLOREN LIEFDE

Het was de laatste dag van de vakantie, de volgende ochtend zouden we om drie uur naar huis vertrekken. Ik zat op het strand de PU te lezen en ik keek ondertussen wat rond. Plots zag ik een meisje, het schoonste meiske dat ik ooit gezien had. Ik hield haar een tijd in het oog en tenslotte ging ik erop af en begon met haar te praten. Toen ik doorging had ik een speciaal gevoel: ik was verliefd. Die avond zou ik haar nog terugzien. Helaas had het noodlot (en m'n pa) besloten om die avond om elf uur al te vertrekken. Ik heb haar dus niet meer gezien.
Na een nachtje rijden voelde ik me suf en leeg, om de tijd te doden ging ik een PU kopen voor de review van GT3. Terug thuis bladerde ik wat, tot ik de preview van Final Fantasy X zag. Ik kon mijn ogen niet geloven, was tien uur PSX per dag dan toch slecht voor de ogen? Het meisje op de screenshot was namelijk precies mijn vakantieliefde. Ik voelde me meer dan blij.
De PU is inmiddels voor een hoog bedrag verzekerd en ik bewaar hem in mijn brandkast. Volgend jaar, voor de vakantie, haal ik hem eruit en zoek ik met de PU mijn verloren liefde.
Joris Falter | Zolder | België

Wat, ben jij verliefd op Ed zijn vrouw?

SUCCES NIELS

Hé Niels nou zit je misschien wel op de lekkerste stoel maar wees wel voorzichtig dat je al die jaren toffe PU niet verknalt. Want er is maar 1 tof gamesblad.
Ga dus zo door en dat de sound weg is vind ik goed want een game koop je niet voor de sound. De replay is veel belangrijker. Zo zie je maar weer dat dit een goed blad is. Ga zo door.
Jurriaan Floor | Internet

Dit ruggensteuntje kan Niels wel gebruiken. Sinds hij hoofdredacteur is, rookt ie weer als een palingboer.

CHRONO CROSS

Heeeey PU redactie! Ten eerste wil ik ff zeggen dat jullie blad MEGAVET is. Maar dat zegt iedereen al die jullie schrijft dus zal ik maar mijn vraag stellen.
Ik ben een hele grote Final Fantasy fan. Ik heb zelf een SNES emulator, zodat ik ook de oude FF's kan spelen. Voor diezelfde emulator heb ik ook een ander meesterwerk van Square: Chrono Trigger. Deze game is echt de beste SNES titel die er is! Nu heb ik gehoord dat er in Japan en Amerika een vervolg voor de PSX is uitgebracht. Ik heb overal op internet gekeken voor reviews en screenshots en ik schrok me dood! Zulke mooie graphics! Het leken wel beelden van een next-gen console! Nu mijn vraag: komt Chrono Cross ook bij ons in Nederland uit, of is hij al uit? Ik zou een moord doen voor die game!
Werner Lazeroms | Internet

Chrono Cross komt helaas niet uit in Nederland. Ennuh, voordat je je in je zwaard stort; probeer het eens in een import zaakje of gameshop.

OPENDICHTDAK

Er is nog een minpuntje te ontdekken in Gran Turismo:3 A-spec, want je kan de bestuurder niet eens zien zitten. Het enige wat je ziet is een schaduw. Het was leuker geweest als je een echte coureur zag zitten.
Wat ook een vuile streek is, is dat ik met mijn broer voor een Shelby Cobra aan het sparen was omdat die een open dak had. Toen dachten wij, dan móet je wel die bestuurder kunnen zien omdat het dak dan open is. Na heel lang sparen kochten we die auto. En toen we ermee gingen rijden zagen we opeens dat er een leren kap overheen zat, dus bleek het werk allemaal voor niks te zijn. Ik ben er nog steeds pisnijdig om!
Mark Klomp | Utrecht

En je kan ook niet eens even langs de weg stoppen om in de berm te pissen, schande!

GT GOD

Hey folks, jullie weten zelf natuurlijk al hoe ongelooflijk vet GT3 is maar ik moet dit echt even kwijt. GT3 is niet zo maar een spel, het is een goddelijk geschenk. Het spel heeft een immense gameplay, je bent echt dagen bezig en dan heb je nog maar 5% van het hele spel uitgespeeld, en dan nog wel de makkelijkste 5%. Je begint met een minuscuul bedragje van 18.000 Cr. waar je net een rammelbakje van kunt kopen. Ik koos voor de Mazda MX-5 en ging de eerste race doen. Als je die na veel gepuf en gezweet hebt weten te winnen verdien je wel 1000 Cr! Vol goede moed ga je de tweede race doen en als je die eindelijk hebt gehaald, de laatste race van de eerste cup. Je wint een auto, een Toyota Sprinter Trueno, die verkoop je en je kan een turbo voor je Mazda kopen. Tering wat gaat dat ineens snel. Je hebt het gevoel dat alles nu in jouw macht is, en dat is echt een ijzersterk punt van GT3. Maar het leuke is dat je nu eigenlijk nog niets hebt. Wacht maar tot je die Dodge Viper kan kopen, je zet er een nieuwe N/A engine in en je hebt wel 1018 PK!!! Dat gaat echt te snel, je reaktievermogen wordt heel erg op de proef gesteld. Dit kan gewoon niet beter, denk je. Totdat je (toch nog met veel moeite) een Chevrolet Camaro wint. Die snelheid, die remkracht, die stuurbekrachtiging; het geeft je een gevoel dat ik gewoon niet onder woorden kan brengen, ik kreeg er kippenvel van.
Niets dan lof en respect voor Polyphony, als je zo'n spel kan maken ben je gewoon The Best!
En PU, ik weet niet hoe ik jullie kan bedanken, zonder jullie blad had ik het misschien wel nooit geweten.
Alex Arkenaar | Bussum

Graag gedaan!

BELGIË O BELGIË

Ik ga niet beginnen over hoe goed jullie blad is. Jullie weten zelf ook dat jullie bijna perfekt bezig zijn. Bijna zeg ik, omdat ik het niet pik hoe jullie kaas etend gespuis ons volk zo kunnen afbreken.
In elk brief of mailtje van een Belg wordt er wel iets negatiefs gezegd over ons. Waarom? Doen wij iets fout door massaal jullie blad te kopen? Wij helpen mee aan het feit dat jullie het grootste blad zijn van de Benelux. Of moet ik uitleggen dat de Benelux ook uit België bestaat?
De game-industrie zelf laat zien dat Belgen zeker niet de minsten zijn. Outcast, een prachtig spel van Appeal. En waar is Appeal gevestigd? Nee toch, kan dat? Ja, het is gemaakt door Belgen. Jullie snakken zelf naar het vervolg van dit succesrijk spel. Ik ga niet beginnen over de Nederlandse games, maar als Amsterdoom al het beste is dan...
Oké, ik heb nu mijn zegje gedaan uit naam van al mijn landgenoten, en ik hoop dat jullie in het vervolg wat meer respect zullen tonen voor ons. Het is maar een klein dingetje maar vele duizenden hebben hier last van. Voor de rest alleen maar lof.
PJ | Internet

We gaan vanaf nu alleen grappen maken met dien Ollanders. Zeker en vast.

KAAS

Moguh PU, ik heb commentaar op die Belg van vorige maand die vroeg

BRIEF VAN DE MAAND

De schrijver van de brief van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt ***f* 100,-** op zijn of haar bankrekening gestort.

STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

of jullie ook Belgische redacteuren hadden, nu komt er een stukje voor hem.
Yo Yves, als je voortaan iets gaat sturen he, dan moet je je hoofd er bij gebruiken, de PU is in Amsterdam gevestigd, denk je nou echt dat er een Belg uit België naar Amsterdam rijdt om te gaan werken?! Denk ff na!? Kom op! Oké, je bent Belg maar toch, probeer het weetje, kan geen kwaad, en noem ons Nederlanders geen KAAS!! Oké?!
Laterz.
NeckCutter | Alphen aan den Rijn

Da's echt weer zo'n domme Ollander die da schrijft. Wij zijn in generlei mate gesitueerd in Amsterdam, gij kaaskop, echter in Haarlem. Zeker en vast nooit goede noteringen voor Aardrijkskunde op uwen rapport behaald?

BRIEF VAN DE WEEK

Ik vind dat de laatste tijd veel mensen zeuren over hoe graag ze de PU wel niet lezen en hoe gaaf hij wel niet is. Maar volgens mij zijn het alleen maar mensen die azen op de 100 piek die ze verdienen om de brief van de week te worden.
En tot overmaat van ramp wordt in het 8e nummer van de PU dit jaar iemand die alleen maar over de PU opschept brief van de week!! Ik kan ook wel zeggen "PU laue shit en gaaf om te lezen, ga zo door, ik kijk er elke week naar uit", maar daar word ik geen brief van de week mee denk ik, of wel soms?
Bob Verschoor | Lemmer

Echt wel! Bij deze gefeliciteerd, je bent de brief van de week!

GEZEIK

Ik erger me er telkens weer aan. Valt de PU op de mat, denk ik van eindelijk, mijn dag is weer goed. Tot het moment dat je de PU hebt doorgebladerd en denkt : heb je voor zoiets nou een maand gewacht?
Ik vond het dit keer echt een gare PU, met die blije zeik over Gran Turismo 3: A-spec, moet je daar echt 4 pagina's over vol hebben? Het overgrote deel vindt toch dat PS2 suckt, dus waarom zoveel lof?
Maar dat doen jullie altijd, alles wat veel publiciteit krijgt, prijzen jullie zoveel de hemel in dat het geslijm over zo'n game maandelijks van de brievenbus afdruipt.
Oké genoeg gezeik, probeer er de volgende keer er eens wat interessant leesvoer in te zetten, en geen zeik over de 'Gorillaz' want dat interesseert bijna niemand.
Nemesis | Internet

Zeg je abonnement maar op, als je durft!

PUER

Hierbij wil ik eventjes aan jullie melden dat jullie met het geven van de naam Power Unlimited aan jullie blad de meiden discrimineren.
Jullie denken nu natuurlijk: hoe KOMT ze daarbij? Ik zal het vertellen. De afkorting van jullie blad is PU. Als je jullie blad leest of maakt ben je dus een PU'er, of niet?
Haal die ' weg en wat staat er dan: puer.
Nou en, zou je denken. Maar degenen die op school Latijn leren, weten hoogstwaarschijnlijk dat het Latijn is voor: jongen. DAT IS NIET EERLIJK. Als (ik zeg: als) jullie ook wat vrouwelijke lezers willen trekken, zullen jullie je naam dus moeten veranderen!
Stéphanie | Hilversum.

Dedit illi nomen quod est super omne nomen. Sus Minervam docet.

EZEL BORIS

Ik ben nou al lange tijd aan het wachten op Twisted Metal: Black en ik heb al op verschillende sites gekeken voor informatie over het spel. Iedereen prijst het de hemel in en dus was ik vol verwachting over het commentaar van de PU: "De hele game ademt gewoon perfektie uit". Ik dacht bij mezelf; dat spel moet ik hebben. "Ga nu naar de winkel en haal die shit in huis", staat boven de review.
Boris, STOMME EZEL, ik heb alle winkels afgezocht en overal doen ze alsof ik gek ben: "Dat spel staat niet in onze computer en dan kan het nog wel effe duren".
Ik zou dus graag willen weten wanneer TM:B nu dus wel uitkomt en anders zou ik jullie versie wel willen over kopen (dat kan toch wel, hè?). Ik zou graag snel bericht terug willen zodat ik niet iedere dag hoef te gaan kijken of het spel in de winkel ligt.
Kenny | Heerlen

Boris haalt zijn games uit Japan via zijn sushiboer. Als hij schrijft: 'ren nu naar je spellenboer', dan bedoelt hij de spellenboer in Japan. Overigens kun je rond deze tijd de game écht in de shops verwachten, ook in Heerlen.

BRIEF V/D MAAND

LAY-OUT

Hey there at PU headquarters. Ik wil even iets rechtzetten, namelijk over jullie poll over het beter/slechter/gelijk van de nieuwe lay-out in vergelijking tot de oude. Dit is namelijk volkomen nutteloos!
Hoezo? Nou, zie het als volgt: een magazine moet zich niet aanpassen aan de tijd, of zomaar een andere lay-out nemen, het moet zich aanpassen aan de inhoud, bij de PU zijn dat dus games. Hoe moderner deze worden, hoe moderner jullie blad moet worden.
Stel je even 1995 voor, de eerste reeks PU's. Vrijwel alle games zagen er grafisch eenvoudig uit, met felle kleuren en veelal kinderachtige omgevingen/wezens. De lay-out van jullie blad paste hier goed bij: een simpele vormgeving met felle kleuren.
Toen de opkomst van de Saturn en de PSX nabij was, waarop voor die tijd moderne, supersonische games werden gemaakt, onderging jullie blad ook een metamorfose. Het logo werd moderner (O met een bliksemstraal), de kaft glom je de tranen in de ogen, en de inhoud zag er zeer strak uit.
Nu, weer een generatie later, met de PS2, GC, GBA en Xbox is er weer een aanpassing gemaakt. Aangezien de games de grootste sprong hebben gemaakt (3D), wordt nu veel aandacht geschonken aan grafische perfektie. Met als gevolg een gigantische zooi aanpassingen aan de PU. Een lijstje: deelscores verdwenen (kwamen snel weer terug), nieuw logo (simpel en lang niet zo goed als het vorige), replay-waarde (kennen we nog uit '95), en met name de lay-out, wat tegenwoordig modern schijnt te zijn, met veel frutsels. Om er een paar te noemen: een pijltje aan het eind van de tekst, de hoekige vormen langs de pagina's/tekstblokjes, hoekjes van de screenshots af etc. De PU heeft zich dus aangepast aan de nieuwe generatie consoles/processors/grafische kaarten. En dat is goed gelukt.
Om even terug te gaan naar de kern: een lay-out wordt niet beter of slechter, het is slechts een presentatie van de inhoud van het magazine. De lay-out van 1995 zal absoluut niet passen bij de huidige generatie games maar andersom zou deze lay-out absoluut niet succesvol zijn als jullie hem in 1995 hadden gebruikt. Het past er voor die tijd niet bij. Zo, dat was het wel. Nog vier jaartjes voor de volgende generatie.....
Tom Baake | Almelo

Kijk Tom, dit is natuurlijk een mooi stukje waarover is nagedacht (en dat is op zich al zo bijzonder dat je de Brief van de Maand geworden bent) maar wij vinden toch dat de PU er mooier op geworden is. By the way, PU was er al in 1993!

VRAAGJES

Ik heb hier een paar vragen:
1. Wanneer komt die add-on voor Red Alert 2?
2. Wie is Mark eigelijk?
3. Komt Tekken Tag Tournament ook op de PSX?
4. Koopt Sony al die gamedevelopers om of zo want bijv. GTA 3 komt ook eerst voor de PS2!?
Rob Sterk | Internet

1. De add-on heet Yuri's revenge en komt 28 september. (Ed's verjaardag!)
2. Mark is de voorganger van Niels en de opvolger van Edwin
3 Nee Tekken Tag Tournament komt niet op de PSX
4 Lijkt ons sterk, Rob (naamgrapje)

PAYNE PIJN

Ik haalde mijn vingers van het keyboard. The Payne had ended. Om het allemaal duidelijk te maken moet ik 1 week terug.
Het was donderdagochtend 10.00 uur. Ik had net Max Payne gescoord, niet wetende wat voor dingen het teweeg zou brengen. Het spel was goddelijk en zonder dat ik het wist was ik er 18 uur (lees erg lang) aan een stuk mee bezig.
De volgende ochtend werd ik wakker, liep naar mijn PC en speelde het spel uit. Binnen 24 uur had ik Max Payne uitgespeeld maar die 24 uur waren de mooiste uit mijn leven.
The Pain ended, De pijn van het lange wachten was in 24 uur rechtgezet. I released my fingers from my Keyboard.
The Twan Man | Internet

En wij maar denken dat Jan een ongezond leven leidde.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

Vaag; een Australische site meldt dat **Half-Life 2** naar de Xbox komt en een releasedatum van oktober 2001 heeft. Vinden we allemaal fijn, leuk en gaaf... maar waar moeten we die dan op spelen? De Xbox Bleem versie van de Dreamcast? Er is in oktober namelijk nog helemaal geen Xbox voorhanden. Die komt pas een stukkie later in de States uit.

Banners en advertenties op een site, daar hebben we geen moeite mee. Dat zou ook hypocriet zijn, aangezien ze ook op ons Powerweb staan. Maar banners en advertenties die je door je strot geduwd krijgt, dat pissed ons off. **IGN.com** is wat dat betreft lekker bezig. Oké, ze hebben een vet geldprobleem, maar om je dan na het klikken op een link eerst naar een oninteressante en totaal niet aan het onderwerp gerelateerde advertentiepagina te leiden, dat gaat ons wel wat te ver. Dat gaat ze bezoekers kosten.

Final Fantasy krijgt unaniem goede recensies in de Nederlandse dagbladen. Misschien een leuk idee om er een game van te maken.

Is allemaal heel fijn, die zich voortzettende prijsdaling van de **Dreamcast** maar waar moeten we de console kopen?

Dankzij de onoplettendheid van de opmaakafdeling heeft onze nieuwe freelancer Jurjen wereldwijd het **laagste cijfer voor GT3** gegeven: drie sterren in de Nieuwe Revu. Dat hadden er vier moeten zijn. Zo raakt die jongen nooit de naam kwijt dat ie alleen maar Nintendo leuk vindt.

Er is een totaal nieuwe sport ontstaan op het forum. **Taalfouten in J.J.'s tekstjes** vinden. De forumbezoekers zijn overigens niet de eersten die zich met deze sport bezighouden. J.J.'s eindscriptie op de Universiteit van Amsterdam bevatte zoveel taalfouten dat er een compleet punt van het eindcijfer afgetrokken werd.

Paniek bij Shiny Entertainment. Dave Perry en z'n medewerkers gaven aan dat ze de game **Matrix 2** niet tegelijkertijd met de film klaar zouden hebben. Het geluk is echter met de domme, want de Matrix 2 film is uitgesteld tot 2003.

Op de vraag bij Core magazine: wie heeft de **beste launch line-up**. De Xbox of de NGC, antwoordde 79 % van de 4500 stemmers NGC, 16% Xbox en 5% beweerde dat ze even goed waren. Nog maar een paar miljoen dollar erbij Bill?

Infogrames stuurde Jan naar het swingende Baltimore (VS) om Sid Meijer's nieuwste creaties te bekijken. Echter, de eerste tweeënhalve dag had ie vrij. En laat Janneman nu net in een hotel in de middle of nowhere zitten. Kon hij weer wel op TV de hele **Godfather saga** bekijken.

HALO WEL OF NIET OP PC?

'Komt Halo nu wel of niet op de PC en Mac uit?' Het antwoord kaatst al maanden heen en weer. Dan weer wel, dan weer niet. Hoofdschuldige aan deze verwarring is publisher Microsoft zelf. Ze zijn alles behalve duidelijk over dit spel. Slecht één ding is echt zeker: Halo komt als eerste uit op de Xbox (bij launch). Een tijd geleden sprak Jan echter met de mannen van Bungie en zij beloofden hem plechtig dat Halo ook op de PC en Mac zou uitkomen. Iets wat we wel hadden vermoed aangezien Bungie een PC-developer in hart en nieren is en hun liefde bij dat platform ligt. Een paar dagen geleden viel ons oog echter op de Xbox verpakking van Halo. En daar staat op, en je moet er even de loep voor bijpakken, 'Only on Xbox'. Duidelijke taal lijkt ons.
Insiders bij de Amerikaanse soft-en hardware gigant wisten ons echter te vertellen dat dit pure marketingtaal was. Halo wordt een van de, zoniet dé belangrijkste launchgame van de Xbox en dus wil Microsoft (logischerwijs) niet dat de aandacht voor deze game gedeeld wordt met de PC. Volgens de insiders zal een flink aantal maanden na de Xbox release een mededeling verschijnen dat, halelujah, Halo ook op de PC en Mac uitkomt. Kijken of ze gelijk hebben.



RAVEN BLADE IS NIET MEER / NGC

Oei, oei, oei, het gaat helemaal niet goed bij Retro Studio's. Zoals je weet mocht dit alleraardigste bedrijfje in opdracht van Nintendo een aantal games bouwen voor de GameCube. Al snel werden er echter twee gecancelled omdat deze niet aan de hoge kwaliteitseisen van Nintendo bleken te voldoen. Tegelijk werd meteen een flink deel van het personeel naar huis gestuurd. En nu heeft Nintendo een derde game van Retro gekilled, het prestigieuze Raven Blade. Lichtpuntje: de meest bekwame medewerkers van het Raven Blade-team werden overgeplaatst naar het team dat werkt aan de enig overgebleven game van Retro: Metroid Prime. De rest mag op zoek naar een ander baantje.



G.O.D. IS DOOD

Wat we in de vorige PU al vreesden is dan toch gebeurd: G.O.D. is kapot. Baas Mike Wilson, die vorige maand nog glashard ontkende dat er ook maar iets aan de hand was met zijn kindje, heeft besloten te stoppen met het uitgeven en steunen van onafhankelijke gamesprodukten. In plaats daarvan gaat hij nu een onafhankelijk DVD-magazine uitgeven (alsof we daar op zitten te wachten).
Een echte verrassing is de exit van G.O.D. niet. Zo had de oplettende journalist op de E3 G.O.D.medewerkers kunnen zien rondlopen in t-shirts met daarop de slogan 'G.O.D. Farewell Tour'. Ook kwamen er de laatste tijd nauwelijks goed verkopende games bij de 'onafhankelijken' vandaan en de klapper Max Payne was te laat klaar om nog redding te brengen. Distributeur Take 2 besloot daarop minder geld in het bedrijf te stoppen en die klap kwam G.O.D. niet meer te boven. Je hoeft trouwens niet te vrezen dat games als Mafia en Age of Wonders 2 niet zullen worden uitgegeven. Zoals het er nu voorstaat blijft Take 2 dat gewoon doen.
De paniek onder de journalisten is inmiddels uitgebroken, want geen G.O.D. betekent volgend jaar geen gratis bier, vette hamburgers, sleasy striptease danseressen en weirde midgets op de E3. En waarvoor zou je anders nog naar LA gaan?

SOUL CALIBUR 2 OP GAMECUBE!

Triest maar waar: de N64 heeft het zijn hele leventje zonder een écht vette 3D-fighter moeten stellen. Deze treurige traditie zal vroeg in het leven van de GameCube echter spectaculair worden doorbroken, want onlangs maakte Namco bekend al een tijdje hard te werken aan Soul Calibur 2 voor de Cube! Voor de ongelukkigen die het waanzinnige eerste deel (op de Dreamcast) lieten passeren: Soul Calibur combineert Tekken-achtige gameplay met een complete ijzerwinkel aan wapens (zwaarden, speren, dat soort shit) en wonderschone speciale effekten.
De versie voor de Dreamcast zag er al bloedmooi uit, benieuwd wat Namco met de extra power van de GameCube kan. De Cube wordt met de komst van Super Smash Brothers Melee en Soul Calibur 2 voor de vechtjassen onder ons dus nu al een hele aantrekkelijke aanschaf!

CELEBI ON TOUR / N64 / GBC

Een echte Pokémon Trainer is natuurlijk niet tevreden voordat hij alle 251 Pokémon heeft verzameld. Probleempje: zelfs met ruilen kom je niet verder dan 250 van die mormels. De enige manier om Celebi (Pokémonnetje nr. 251) in je bezit te krijgen, is via een promotionele aktie van Nintendo. En daarvoor moet je in het weekend van 27 en 28 oktober de Kids World in Utrecht bezoeken.
De 128 trainers die tijdens dit evenement in Pokémon Stadium 2 de computer op het moeilijkste niveau weten te verslaan, worden beloond met niet minder dan twintig Celebi. Daarbij worden ze ook nog eens tot 'Officieel Celebi Verdeler' benoemd. Aan hen de taak om de 20 Celebi te ruilen met andere spelers.
Dat riekt naar kinderarbeid maar Nintendo stelt er wel iets tegenover. Een spelcassette van Pokémon Crystal krijg je sowieso en als je de eerste bent die de 20 Celebi heeft geruimd, win je, ahem, 'De Prijs Van Je Dromen'. Wij gokken op een Xbox. Meer info over het evenement vind je op www.nintendo.nl.



EERSTE SCREENS TERMINATOR GAME / PS2

Een paar maanden geleden berichtten we dat slokop Infogrames de rechten van de Terminator films had gekocht. Inmiddels is developer Paradigm aan het werk gezet en zijn de eerste screens en tekeningen vrijgegeven.
Echt veel valt er nog niet te zeggen over het spel. De speler zal in de Terminator game de kant kiezen van het menselijk ras (ja, echt) en de strijd aangaan met Skynet. That's it.
Feit is wel dat de Terminator-cyclus alles in zich heeft om tot een monstergame uit te groeien: een gespierde superheld met goede oneliners, tot de verbeelding sprekende vijanden, een stoer vrouwelijke karakter en brute wapens. Horen we hier iemand Duke Nukem roepen? Screens met Arnie erin hebben we nog niet gezien en dat kan best wel eens een vervelende oorzaak hebben. Arnie heeft, zoals zoveel Hollywood sterren, de rechten over zijn eigen figuur. En of Infogrames daarvoor moet betalen of dat Arnie gewoon bij de packagedeal inbegrepen zit, dat weten we nog niet.



PARANOIA IN DE PIT

En wij maar denken dat ze in de gamesbizz paranoia waren. Nog even en we mogen pas reviewen als de game in de budgetbak ligt. Echter, bij de FIA is het nog erger. Normaliter fotografeer ik me helemaal suf bij zo'n speciale F1 perstrip (zie pag. 60-61). Niet iedereen komt bij de Formule 1 binnen en dus is het leuk om de lezers zo ver dat kan, mee te laten genieten. Fotograferen kon ik dit keer echter vergeten; ons werd zeer dringend gevraagd of we binnen het circuit geen shots wilden nemen. De cameraploeg (het Belgische JIM TV) kon kiezen: of de FIA mocht hun opnames bekijken en censureren of ze mochten niets filmen. Aangezien de Belgen van plan waren om over de bolide van Schumachter heen te kotsen (en ik lul hier niet) besloten ze wijselijk de camera in de kist te laten. Honderden kilometers voor niks gereisd dus. De foto's die je in dit nummer ziet, zijn dan ook gemaakt door een officiële FIA fotograaf.
Het wordt echter nog zieliger. Ik weigerde me namelijk helemaal bij deze paranoia neer te leggen en probeerde in de pitstraat wat foto's te maken toen de FIA-spion weg was. Laten ze nu bij elke ploeg een dude hebben rondlopen, die niets anders doet dan de hele tijd voor je beeld te lopen. Ze vragen niet of je niet wilt fotograferen, nee, ze lopen er gewoon de hele tijd voor. Zielig!



NIEUW POWERWEB

Ja, je leest het goed. Dit is geen aankondiging van de nieuwe maandelijkse update van het nieuws op de oude site maar het sein dat er per oktober een geheel nieuw Powerweb gaat draaien. Een Powerweb dat echt in niets meer lijkt op onze oude zwarte 'websaait'.
Dat jullie zo lang hebben moeten wachten op een PU-waardige site, valt simpel te verklaren. We wilden dit keer iets maken dat ook een echt een verbetering was ten opzichte van het oude produkt. Een beetje meer nieuws en een iets sneller forum, daar zagen we geen heil in, dan ben je geen partij voor andere uitstekende Nederlandse gamessites. We wilden een site met de typisch PU humor en info, waar je tevens aktief mee bezig kunt zijn. Alleen in dat geval zou de site een meerwaarde hebben ten opzichte van het blad.
Dan is nu natuurlijk de hamvraag: wat kunnen jullie allemaal verwachten. Allereerst heeft de site eén drastische make-over gehad. Alles draait in Flash 5 (kun je momenteel al van het oude Powerweb downen) en bouwt zich razendsnel op. Je kunt zelf een cursor maken, de kleur van de site aanpassen en geluiden instellen. De site is zo gebouwd dat we hem razendsnel kunnen uitbreiden met nieuwe initiatieven. Wat dat betreft staan we open voor jullie tips en wensen. Mail ze of stuur ze op en we gaan kijken of we er op de site wat mee kunnen.
De onderdelen die je op de site kunt verwachten zijn:
Database met daarin alle namen van games die ooit door de PU zijn gereviewed plus cijfers en conclusie
Een forum, dat een aantal redactieleden dagelijks zal bezoeken
Een verbeterde chatfunctie (een aantal redactieleden zal daar soms op vooraf aangegeven tijd aanwezig zijn)
Gratis SMS versturen
Aankondiging van hetgeen er in de PU staat en komt te staan
Poll (die nu echt wekelijks verfrist wordt)
Nieuwsbrief (ja, echt waar, je kunt nu wekelijks wat in de mailbox verwachten, we zweren het)
Demo's
Verder zijn we ook druk bezig om dagelijks fris nieuws op de site te plaatsen (echt waar). Hoe we dat gaan doen en wanneer is nog niet bekend maar dat het er snel komt, dat is zeker.
Kortom de PU heeft er vanaf oktober een virtueel broertje bij waar we eindelijk trots op kunnen zijn. Hou het Powerweb voortaan goed in de gaten want we gaan er veel, heel veel mee doen.



NEWSFLASH

■Hopelijk heb je je verlanglijstje nog niet naar Sinterklaas gestuurd, want je kunt **Golden Sun** schrappen. Deze veelbelovende RPG voor de Game Boy Advance zou eind november in de Nederlandse winkels liggen maar werd onlangs uitgesteld tot begin 2002. Ook in Spanje.

■De Nederlandse RTS **Hooligans** heeft dan eindelijk een publisher gevonden. Het is geen grote partij geworden (die scheten allemaal in hun broek om deze op zijn zachtst gezegd controversiële titel uit te geven) maar het onbekende Darxabre Games uit Engeland. Ze doen het alleen in de UK en de Benelux. In de volgende PU een preview van het spel.

■Na de commercials voor Perfect Dark en Conker's Bad Fur Day, maakt het nieuwste reklamefilmpje voor de Game Boy Advance goed duidelijk dat Nintendo nu wel eens af wil van dat kiddy imago. Het suggestieve filmpje sluit af met de slogan: Game Boy Advance, **almost better than sex!** We hebben het zelf uitgeprobeerd en we zijn het er niet helemaal mee eens maar goed. Vooralsnog verschijnt de commercial alleen op de Engelse TV, je kunt 'm checken op www.gbaclip.com.

■We liggen er niet wakker van (op Jan na dan) maar **Dungeon Siege** komt pas in 2002 uit.

■**Quake 4** is officieel aangekondigd door John Carmack. Op welk(e) platform(en) is nog niet bekend. Geruchten als zou het spel exclusief voor de Xbox zijn, kunnen dus nog steeds niet bevestigd worden.

■De officiële site van **GTA3** is open. Zie http://www.rockstargames.com/grandtheftauto3/

■Hoe meer gaten hoe meer plezier en dat geldt ook voor consoles. Terwijl op de PlayStation 2 slechts met twee spelers tegelijk over de duizelingwekkende circuits van **Extreme G3** kan worden gescheurd, wordt voor de GameCube versie een exclusieve Four Player mode toegevoegd.

■De eerste pornogame voor de PC, **Erotica Island**, is af. De strijd op de redactie over wie hem mag gaan testen barstte daarop in volle hevigheid los. Verwacht in de volgende PU minimaal één preview. Overigens is het spel alleen via internet te koop.

■Toch nog een beetje goed nieuws voor fans van het failliete G.O.D. Het label zal worden voortgezet door **Take 2.**

■Interplay is overgenomen door **Titus Software.** Weer een reus uit het verleden die het niet heeft gered.

■Homesoft zal **Soldiers of Fortune** op de PS2 gaan uitbrengen.

■EA heeft NHL ster **Mario Lemieux** en NBA ster **Steve Francis** gestrikt voor hun sportsgames. Weer geen Rik Smits dus.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■Het zijn moeilijke tijden voor de games-developers. Naast G.O.D. ging deze maand ook **Dynamix** op de fles. De developer werd het slachtoffer van het momenteel slecht boerende Sierra. Dynamix was verantwoordelijk voor games als Red Baron, Aces of the Deep, Front Page Football en Tribes. Gelukkig voor de Canadezen zitten er verschillende ontwikkelcentra van Microsoft bij ze om de hoek. Kunnen ze mooi bugs uit Windows XP halen.

■Wie ook dringend doekoes nodig heeft, is **Black Isle Studios** en daarom raffelen ze in een hoog tempo Icewind Dale 2 in elkaar. Er is geen tijd om een nieuwe engine te bouwen en dus wordt er gebruik gemaakt van de enigszins verouderde Infinity Engine. De boel moet voor de Kerst klaar zijn. In dat geval zal de Kerstman de bugfixing wel doen.

■Lucas Arts begint er een handje van te krijgen: potentiële Star Wars games verneuken. Volgens het geruchtencircuit is **Star Wars Battleground RTS uitgesteld** tot ver in 2002. Zou het eindelijk zo zijn dat ze hun eigen game ook spelen nadat ze 'm gemaakt hebben?

■Als je je overigens afvraagt waarom de karakters in Civilization er altijd zo ontzettend kinderachtig uitzien. Meijer laat zijn games door zijn zoontje van 11 testen. Maar goed, we mogen al blij zijn dat ie niet van Pokémon houdt, voor je weet sta je een Pikachu dynastie op te bouwen en vormen Mewtoo's troepen jouw grootste bedreiging.

■Volgens de BBC vierde de gamesbizz deze zomer haar **40ste verjaardag**. Het was namelijk in 1961 dat een paar Amerikanen Spacewar ontwierpen. En dat speelden ze niet bepaald op hand-helds. De computers van die tijd namen rustig een complete woonkamer in beslag. Je ouders of vriendin zien je al aankomen.

■Check dit eens, http://www.theonion.com/onion3726/video_game_character.html een hilarisch verhaal geschreven vanuit het perspektief van **Solid Snake**, die zich afvraagt na voor de elfde achtereenvolgende keer dood te zijn gegaan, waarom hij maar steeds weer moet reïncarneren van God en waarom men hem niet vredig laat sterven.

■Skate verzeilde onlangs in Engeland in een **vechtpartij** waarbij een journalist van PlayNation zijn neus brak. Volgens de dader, een zielige Brit met de herseninhoud van Posh Spice, keken de twee raar naar zijn vriendin. Beste meneer de Brit, zo kijkt Skate naar alle vrouwen.

■De spelers van Arsenal hebben nog steeds **Dreamcast** op hun shirts staan. En wij maar denken dat je sponsort om je produkten te verkopen.

■ THIRD PARTY ONDERSTEUNING GAMECUBE

Nintendo heeft al een hele stapel eigen games voor de GameCube aangekondigd en getoond maar over de games van andere spelontwikkelaars horen we weinig. Toch is er flink wat software voor de Cube in ontwikkeling, check onderstaand lijstje maar eens. Hou er wel rekening mee dat er hier en daar nog wel een spelletje zal worden gecanceled.

Infogrames: *Dragon Ball Z, Terminator, Terminator 2*
Natsume: *Harvest Moon, Legend of the Sea*
Capcom: *Resident Evil Zero, Resident Evil 4*
Take Two Interactive: *Duke Nukem Forever*
Sega: *Super Monkey Ball, Virtua Striker 3, Phantasy Star Online 2, NBA 2002, NFL 2002, Sonic Adventure 3*
Hudson: *Bomberman Generation*
Activision: *Tony Hawk's Pro Skater 3, Spider-man: The Movie, Stuart Little, The Weakest Link, Batman Vengeance, Crouching Tiger: Hidden Dragon, Rally Simulation, Rogue Spear*
Konami: *International Superstar Soccer 2002*
THQ: *Hot Wheels, Jimmy Neutron Boy Genius, Rugrats, Scooby Doo, Tetris Worlds, MX 2003 featuring Ricky Carmichael, WWF Wrestlemania, Rocket Power, SpongeBob SquarePants, Monsters, Inc.*
Interplay: *Galleon*
Climax: *Title Defense*
BAM Entertainment: *The Powerpuff Girls*
Saffire: *Saffire*
3DO: Cubix: *Robots for Everyone*
Picassio: *Picassio*
Lost Boys Games: *Knights*
Titus Software: *Ricochet Rick, Sgt. Cruise, Robocop*
Swing Interactive: *Creatures*
Revolution: Broken Sword 3: *The Sleeping Dragon, Good Cop / Bad CopMinority Report*
Crytek Studio's: *X-Isle, Engalus*
Universal Interactive (Kemco): *Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, Batman Dark Tomorrow, Universal Studios, The Thing, Jurassic Park 3*
Electronic Arts: *Disney Sports, NBA Street, Madden NFL 2002, SSX Tricky, FIFA Major League Soccer, 007-game*
Namco: *Soul Calibur 2*
Acclaim: *Crazy Taxi, Turok Evolution, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Extreme-G 3, All Star Baseball 2002, NFL Quarterback Club 2002, Legends of Wrestling, 18 Wheeler American Pro Trucker, Jeremy McGrath Supercross World, NFL Quarterback Club 2002, All-Star Baseball 2002, All-Star Baseball 2003*
Fox Interactive: *Die Hard: Nakatomi Plaza*
Newkidco: *Little League Baseball, E.T., Tom & Jerry*
Midway: *NFL Blitz 2002, NHL Hitz 2002, Spy Hunter, Red Card Soccer*
Ubi Soft: *V.I.P., Donald Duck, Largo Winch, Rally Simulation, Rayman Tribe, Disney's Tarzan*

■ 24 UUR DRONKEN GAMEN

Wij willen als PU absoluut niet overmatige consumptie van alcohol promoten maar hier moesten we toch wel erg om lachen. De mannen van de volkomen gestoorde site *www.drunkgamers.com* willen namelijk 24 uur achter elkaar gaan gamen. En, zul je zeggen, wat is daar nu zo bijzonder aan? Als we het forum mogen geloven, zijn er al meerdere 24 uur marathons gehouden. Dat gebeurde echter niet stomdronken. We wensen de mannen veel succes. Een tip: neem in ieder geval een game met simpele gameplay want compleet bezopen aan Myst III beginnen is geen pretje, dat kunnen we iedereen verzekeren.

■ TEKKEN OP DE GBA



De vechtjassen uit Tekken doen een stapje terug en knokken binnenkort in 2D op je Game Boy Advance. De eerste beelden zien er veelbelovend uit en volgens Namco zal de gameplay hetzelfde aanvoelen als in de 3D-versies. Over een releasedatum is helaas nog niets bekend.



■ COMMENTAAR: WAAR ZIJN DE ARCADES GEBLEVEN?

Ongeveer een half jaar geleden sloot de laatste Amsterdamse arcade zijn deuren om omgebouwd te worden tot 'amusementscentrum'. Met andere woorden: de games werden eruit gegooid en er kwamen gokkasten voor in de plaats.
Waar in onze buurlanden nog genoeg, goed lopende, arcadehallen te vinden zijn, wil het bij ons gewoon niet lukken. Voor zover ik weet zijn er nog twee grote arcades over. Eentje in Zandvoort (waar trouwens ook veel gokkasten staan) en eentje in Scheveningen.
Navraag bij de eigenaar van de gewezen arcadehal op het Rembrandsplein leerde ons dat de oorzaak even simpel als bedroevend was. De kasten zijn te duur (al gauw zo'n 10.000 piek) waardoor een spelletje al snel 5 gulden per keer moest kosten. De mensen vinden dat te duur en dus zijn de kasten niet rendabel. Het is een vicieuze cirkel waar de 'entertainment branche' zelf niet uit kan en wil komen want de tent sluiten willen ze niet en dus plaatsen ze de wel populaire gokkasten.
Maar waar ging het dan mis? Volgens mij bij de beslissing van de overheid in de jaren '80 om de populaire arcades niet toegankelijk te maken voor kinderen onder de 16 jaar. Een belachelijke beslissing natuurlijk want games moeten door iedereen gespeeld kunnen worden, toch? De arcades werden op die manier beroofd van hun voornaamste klantenkring en sindsdien is het eigenlijk alleen maar bergafwaarts gegaan.
Het is treurig maar ik ben bang dat we de arcades in Nederland nooit meer terug zullen zien komen. Ik wil daarom iedereen vragen om, voordat je volgende keer je console aanzet, één minuut stil te zijn en nog een keer te denken aan oude arcade toppers als Outrun, Mortal Kombat en Sega Rally.

BORIS

ONDER REDACTIE VAN J.J.

FORMULE 1 PRIJSVRAAG

Bij elke trip krijgen we wel een goodiebag mee. Zo ook bij de F1 2001 trip van EA naar Monza. Waar de inhoud doorgaans bestaat uit een enkel t-shirtje of een leuke pet plus een CD met screens, daar pakte EA uit met een Jordan bag bestaande uit Jordan t-shirts, een Jordan cap, gesigneerde foto's van de rijders, een Arrows t-shirt en een stopwatch. Ideaal om een echte F1-fan blij mee te maken dus.

De vraag is: *Wie zijn de drie coureurs die momenteel voor het Jordan team rijden, dus de twee wedstrijdrijders plus de testrijder.*

Het antwoord stuur je naar
Power Unlimited
O.v.v. F1 prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA Haarlem
Of mail naar: prijsvraag@powerunlimited.nl
subject F1 prijsvraag

COMMENTAAR NINTENDO = DAGOBERT DUCK?

Nu de console-oorlog binnenkort aan een nieuwe ronde begint, wordt het tijd voor de console-uitgevers om hun hotste apparaatjes aan de man te brengen. Terwijl Sony en Microsoft ondertussen flink investeren in reclame en PR, houdt Nintendo de hand echter weer eens stijf op de knip.

De mannen van Nintendo vertrouwen traditioneel op de kwaliteit van de games die ze uitbrengen en zullen niet snel veel geld uitgeven zolang niet absoluut zeker is dat het hen wat oplevert. Vandaar dat PU-veteranen als Ed en Boris zich het laatste perstripje van Nintendo niet meer kunnen herinneren, terwijl we regelmatig 1e klas over de wereld worden gevlogen om de nieuwste games van concurrerende speluitgevers te checken.

Oké, financieel heeft de Dagobert Duck van de game-bizz de zaakjes goed voor elkaar want geen enkele speler in de videogamemarkt verdient zoveel cash als Nintendo. De zuinigheid staat echter ook potentiële successen in de weg.

Sony heeft halverwege jaren negentig door heftig investeren bijvoorbeeld een cool en trendy imago aangeschaft, waardoor Nintendo ineens met een kiddy image zat opgescheept.

Gaat The Big N het met de Cube anders aanpakken? Gaat Nintendo nu eindelijk eens wat dollars over de balk smijten, om te zorgen dat er binnenkort in ieder huishouden een spellenkubus staat te pronken?

De eerste tekenen wijzen niet in die richting. In de VS zijn de Electronics Boutique's al maanden afgeladen met promo-materiaal voor de Xbox. "Xbox, Coming Soon."

Je moet als achteloos consument maar net weten dat er eveneens in november, ook nog een andere spelcomputer wordt gelanceerd want nog geen stickertje wijst op de komst van de Cube.

JURJEN

WONDERBRIL MAAKT ALLES 3D

Het is bijna te cool om te geloven. De Japanse developer 3D heeft een bril ontwikkeld die games van bijna alle consoles in 3D kan omzetten.

De procedure is simpel.

Het video-uit signaal wordt door de bril omgezet in driedimensionale beelden die je vervolgens vlak voor je ogen ziet geprojekteerd.

De 3D adapter is momenteel verkrijgbaar in Japan en moet daar 39,800 yen gaan kosten (dik 700 piek). We hopen dat het apparaat ook naar Europa gehaald wordt maar is er nog geen deal met een Europese distributeur.

We willen daar nog wel aan toevoegen dat we doorgaans schele hoofdpijn van 3D brillen krijgen.

We prefereren de lasogen van het naar het scherm staren.



RIJK WORDEN VAN GAMES?

Heb je er altijd al gedroomd filthy stinkend schatrijk te worden met het maken van games? Met de calculator van http://www.makegames.com/royaltycalc.html kun je precies berekenen wat je verdiensten zullen zijn. En we zijn bang dat je dromen dan vrij hard in duigen zullen vallen. Het procédé is vrij simpel. Voer het aantal kopieën in dat je denkt van je spel te kunnen verkopen, de prijs die er in de winkel voor moet worden betaald, de kortingen die de publisher mag doorberekenen aan winkeliers en de royalty's die je voor jouw spel wilt krijgen. Nu nog een klikje en je weet wat je gaat vangen. De calculator is nog om een andere reden interessant. Je kunt nu ook berekenen hoeveel dollars een developer als Lionhead, Blizzard of wijlen Ion Storm aan hun spellen verdien(d)en.

XBOX LAUNCH VERTRAAGD

Op het moment dat we dit schrijven is 22 februari 2002 de officiële datum dat de Xbox verkrijgbaar is in Japan. Dachten we tijdens Space World nog dat Nintendo met haar GameCube een steek had laten vallen door na de Xbox release ten tonele te verschijnen, nu blijkt Bill's doos dus ook vertraging op te lopen.

De Amerikanen zal dit echter worst wezen, of hotdog, want de magische zwarte krachtpatser zal daar gewoon op 8 november in de winkels liggen.

Er gingen al geruime tijd geruchten dat Microsoft haar wonderkindje wat later uit zou brengen in het verre oosten maar er was nog geen echte officiële uitspraak van Microsoft waarin tegelijk een verklaring zou worden gegeven. Die is er nu inmiddels wel en de reden luidt dat Microsoft ten koste van alles wil dat de Xbox in Amerika een succes wordt. Ze fokussen zich dus geheel op hun thuisland.

Wat de Xbox nu gaat kosten in het land van de rijzende zon is overigens nog steeds gissen. Wat Microsoft wel bekend heeft gemaakt is de prijs van de games in Japan, die gaan rond de 6800 yen kosten (± ƒ 135,-). In Japan zullen bij launch tussen de 12 en 20 titels in de winkels liggen. Vergeleken met het aantal in Noord-Amerika is dat vrijwel gelijk; daar worden er tussen de 15 en 20 games verwacht.

Er is helaas nog geen releaselijst bekend maar wel hebben we een aantal namen van games voor je die zeker bij de Japanse release te verkrijgen zijn. Wat te denken van Genma Onimusha, Jet Set Radio Future, Dead or Alive 3, Silent Hill 2 en Air Force Delta 2.

Of de vertraging van de Xbox in Japan ook gevolgen heeft voor Europa durven wij van de PU niet te voorspellen. Hopelijk hebben wij hier snel meer informatie over.

NEWSFLASH

- Het lijkt er op alsof **Homeworld 2** is geschrapt. Helemaal onlogisch is dit niet, want publisher Sierra doet het slecht en de eerste Homeworld verkocht nu niet echt super.
- EA heeft **Knock Out Kings 2002** aangekondigd voor een release in het eerste kwartaal van 2002.
- **Heli Heroes**, een arcade achtige action game van de makers van Earth 2510 komt uit op de Xbox en PC.
- **Alien versus Predator 2** schijnt ook naar de Xbox te komen. Hoe wij dat weten? Iemand kraakte de REZ file in de AvP II demo en zag daar bij de moeilijkheidsinstellingen onder andere XBOX_Easy 1; XBOX_Medium 1; XBOX_Hard 1 staan. En dat waren niet de enige vermeldingen over de nieuwe console van Microsoft.
- Ook het ambitieuze **Neverwinter Nights** van Bioware is uitgesteld. Het projekt voldoet volgens de developer nog niet aan de eisen van deze tijd.
- Sony heeft inmiddels **85 miljoen PlayStations en 15 miljoen PlayStations 2** verscheept. Let wel, dat zijn dus niet de verkochte aantallen.
- **Max Payne** krijgt vrijwel zeker een vervolg op zowel de computers als het filmdoek. Eerst zal deel 1 echter op de PS2 en Xbox uitkomen. Wij vinden het allemaal best, als het maar weer niet zo pokkelang duurt.
- Het wordt flink hakken op de GBA, want na Tekken zal ook **Duke Nukem** naar de handheld komen.
- Opmerkelijk, de Multiplayer mode van **Return to Castle Wolfenstein** wordt niet door Gray Matters gemaakt, maar door Nerve Software. Nieuwe trend?
- Het Noorse Razorwax komt met een immense multiplayer RPG, genaamd **Darkfall**.
- Het schijnt dat de bekende Levellord meewerkt aan de nieuwe James Bond game **Agent Under Fire** voor de PS2. Het is niet onlogisch want de man werkte ook al mee aan EA's Alice.
- Spielberg zal zijn opwachting gaan maken op de NGC. Dit naar aanleiding van de rechten die Activision onlangs kocht van zijn nieuwste film **Minority Report**. De hoofdrol wordt gespeeld door Tom Cruise. Benieuwd of ie dit keer wel met zijn kop in de game wil schitteren. Bij Mission Impossible wilde de Hollywood ster dat niet.
- **Doom 3** zal niet alleen op de PC uitkomen maar mogelijk ook op de PS2 en Xbox.
- Er gaan geruchten dat Namco op deTokyo Gameshow van Oktober **vier Xbox titels** zal onthullen. Namco is al present op de PS2 en NGC.
- Er zijn momenteel al dik **60.000 GBA's** aan de Nederlandse winkels geleverd. En het merendeel daarvan is al verkocht.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

Max Payne beheerste de gamesfora de afgelopen weken. De verbinding met sommige MP-topics was daardoor net zo traag als de release van het spel zelf.

Dit is nu het spel waar wij bij de PU al lange tijd op zitten te wachten. In **Rock Manager** van PAN Interactive kunnen we als mislukte muzikanten (op Skate na) eindelijk eens bewijzen dat iedereen het bij het verkeerde eind had en J.J. wel degelijk in de maat kan slaan, Jan echt zuiver bas kan spelen en Boris en Dre bij het rappen wél uit hun woorden kunnen komen.

Is net iedereen ontslagen bij Ion Storm, moeten ze steeds weer terugkomen om patches te maken voor **Anachronox**. Opvallend trouwens dat er nauwelijks patches zijn geweest voor Daikatana. Zie je wel, kwaliteit verloochent zich niet.

De Benelux staat in Europa onderaan wat betreft gamesverkoop met een dikke **200 miljoen gulden** omzet. Zou er hier soms gekopieerd worden?

De **aandelen Nintendo** waren flink gekelderd de afgelopen maand. Zouden de beursanalisten er van balen dat er geen Mario en Zelda game bij de launch van de NGC komt?

De **N-tatoeage van Jurjen** is ingeslagen als een bom op de redactie. Jan heeft inmiddels Intel Pentium III op z'n rug laten spijkeren, J.J. denkt er over GBA op zijn enkel te zetten en Boris zoekt een plekje op zijn inmiddels al aardig volgeplakte lichaam voor de kreet 'DC is dope'.

We krijgen aardig wat mailtjes over het **haar van Niels**, dat inderdaad verdacht veel lijkt op een dode marmot. Echter, de man beloofde tijdens een drinkgelach op de E3 zijn manen flink te zullen kortwieken deze zomer. En die zomer is dus bijna voorbij...

Heel soms heeft de krant hilarisch nieuws te melden. Laatst bleek dat een vrouw uit Tokio een gat in de muur van haar WC had gemaakt, om op die manier **CD's en games te kunnen jatten**. Wat wij niet begrijpen is waarom die buurman zijn games op het toilet bewaarde. Bout het misschien beter bij een potje Bomberman?

Erg stoer, een developer die gewoon toegeeft dat de boel tijdens de produktie wel eens helemaal **uit de klauwen kan lopen** en dat men dan niet meer weet hoe men het spel weer goed krijgt. Check http://www.muckyfoot.com/startopia/bloopers.html en lach.

Vakblad CTW meldt dat **Half Life 2** wel eens eerder kan verschijnen dan verwacht. Volgens hen hoeven we nog maar een half jaar te wachten.

De mannen van Namco hebben al aangekondigd dat ook **Tekken 5** er zal komen. Fijn, maar mogen we eerst snel Tekken 4 hebben.

WORDT ECTS EEN DRAMA?

Wat ooit een florerende gamesbeurs was die zich prima kon meten met de E3, is binnen twee jaar afgegleden naar een mager showtje met bijna alleen maar tweederangs publishers. Want hoe kun je een gamesbeurs anders noemen waarop onder meer Microsoft, Nintendo, Sony, EA, Infogrames, Capcom, Square Soft, Cryo, Eidos, Acclaim, Activision, THQ en Take 2 ontbreken. De oorzaak van de teloorgang is simpel; een jaar geleden besloten EA, Activision en Infogrames als eersten niet meer op de beurs te verschijnen maar hun meeting rond het tijdstip van de beurs ergens anders te houden. Reden: het is goedkoper en je houdt de aandacht van de journalisten volledig op jouw produkt gericht.
Dit jaar zette Nintendo de trend met een eigen Nintendo-show op 1 en 2 september. Al snel volgden een hele rits aan andere publishers, met Microsoft als voorlopig laatste afzegger. Alhoewel de Xbox producent het hardnekkig ontkent, had men net als Nintendo een event naast de beurs willen houden. Dit plan werd echter op het laatste moment afgeblazen (bang voor concurrentie?) en verzet naar ergens in oktober. Al met al lijkt ons plan om jullie nogmaals met een uitgebreide beursspecial te verblijden, flink in het water te vallen. Maar de PU zou de PU niet zijn als we er niet in geslaagd waren toch weer veel goede en opmerkelijke afspraken met publishers te maken. Ook met partijen die niet op de beurs staan. En dus kun je in PU 11 een fraaie, uitgebreide ECTS-special verwachten die minimaal net zo leuk en informatief wordt als de E3 special.

HITCHCOCK: THE FINAL CUT / PC

Dat films en TV-series momenteel in grote getale omgezet worden in games, is iedereen inmiddels wel duidelijk. Daar waar het echter meestal Hollywood klappers betreft met superhelden en juicy babes, daar kiest developer Arxel Tribe voor de wat zwaardere kost. Na Casanova en Faust gaan de mannen een game bouwen rond Hitchcock.
Voor de chipsvretende cultuurbarbaren onder jullie, Alfred Hitchcock was de legendarische regisseur van briljante thrillers als Birds en Psycho.
In Hitchcock: The Final Cut kruip je in de huid van detective Joseph Shamley die een rijke zakenman moet opspeuren. De kerel is verdwenen tijdens het opnemen van een film.
De game speelt als een diep adventure en dat betekent dat de gameplay voornamelijk bestaat uit onderzoeken en puzzelen. Tijdens je onderzoek kom je terecht in meer dan vijftig lokaties die geïnspireerd zijn op de films van Hitchcock.



XBOX AL IN AMERIKAANSE WINKELS

In Amerika doet Microsoft er alles aan om de naamsbekendheid van de Xbox en de spellen bij de Amerikaanse consument te promoten. Terwijl de console pas begin november moet verschijnen (en ook dat is nog maar de vraag), staan er al sinds eind juli complete muren met Xbox lucht opgesteld in de winkels. Dat wil zeggen, de gamer vindt lege DVD doosjes met daarop vage screenies van toekomstige Xbox games. Alle grote gameshops hebben tevens emaillijsten, Xbox standees en Xbox trailers draaien. En het werkt! Iedere gamer die een winkel in gaat, staat zich te vergapen aan de filmpjes en snuffelt door de lege DVD doosjes. Ook lege Xbox verpakkingen oogsten veel bijval en complete mappen met Xbox naslagwerk (afbeeldingen van controllers, draagtassen en andere groene kruis goodies) worden naarstig doorgebladerd. In Japan is men nog steeds sceptisch over Microsoft's spelcomputer maar de Amerikanen beginnen al behoorlijk oververhit te raken. Een bedrijfsleider van een grote Amerikaans gameshop: 'We krijgen iedere dag meer vragen van klanten over de Xbox. Of we hem niet eerder kunnen leveren. Of we al een voorbestelling kunnen aannemen. De nieuwsgierigheid begint langzaam te veranderen in gretigheid.'
In de Benelux kunnen we nog niet echt van een Xbox koorts spreken, zelfs niet eens van een lichte verhoging. Deels is dit te danken aan Microsoft Nederland dat hier nog nauwelijks aan de weg timmert met de Xbox en deels aan de Nederlandse en Belgische gamers die pas echt enthousiast raken als ze het ding echt in hun handen kunnen houden.

TOM CLANCY'S GHOST RECON / PC

De talloze fans van Tom Clancy's tactical shooters (Rainbow Six serie) kunnen weer aan de bak. Er wordt namelijk druk gewerkt aan Ghost Recon.
Het idee voor Ghost Recon is op een zeer vreemde wijze tot stand gekomen. Op een dag klopte een aantal afgevaardigden van het Amerikaanse leger aan de deur van Red Storm. Of ze niet een sim konden maken waarin het leger op realistische wijze de moderne oorlogsvoering met high tech kon oefenen. Nee, was het even korte als krachtige antwoord. Red Storm maakt games geen sims. Het idee hielden ze echter in 't achterhoofd want wat is er nu leuker dan als een high tech soldaat door de bossen te kruipen en vijanden om te leggen?
De lat in het tactical shooter genre is door Operation Flashpoint natuurlijk erg hoog gelegd en dus zal Red Storm alle zeilen moeten bijzetten om de game van Codemasters te evenaren.
Het was dan ook wat vreemd toen we vernamen dat de gameplay niet veel verder zal gaan dan rennen, kruipen en schieten en dat je dus niet met je soldaat in de aanwezige auto's kunt hoppen.
De verklaring van Red Storm is echter simpel. "Wij doen pas iets als we het ook echt goed kunnen". En het implementeren de 'jump-funktie' bracht helaas nog te veel complicaties met zich mee.
Wat je wel krijgt, zijn pittige missies, een enorm gevoel voor detail, prachtig opgebouwde aktie en een Multiplay modus die 36 soldaten zal kunnen bevatten. Check de volgende PU's voor een uitgebreide preview.



ONDER REDACTIE VAN J.J.

TOP 10 PC

1	(-)	Max Payne
2	(4)	Diablo 2: Lord Of Destruction
3	(-)	Baldur's Gate 2: Throne Of Bhaal
4	(1)	Operation Flashpoint
5	(-)	Star Trek: Dominion Wars
6	(-)	The Sims: Het Rijke Leven
7	(-)	Half-Life: Generation
8	(-)	The Sims
9	(2)	Emperor: Battle For Dune
10	(-)	C&C Red Alert

TOP 10 PLAYSTATION

1	(1)	Gran Turismo 3 (PS2)
2	(3)	Tony Hawk Pro Skater 2 (PSX)
3	(-)	Red Faction (PS2)
4	(-)	Gran Turismo 2 Platinum (PSX)
5	(2)	The Bouncer (PS2)
6	(8)	World's Scariest Police Chase (PSX)
7	(4)	Digimon World (PSX)
8	(10)	Onimusha Warlords (PS2)
9	(-)	Dragonball Z Ultimate Battle (PSX)
10	(5)	Extermination (PS2)

TOP 10 NINTENDO

1	(1)	Super Mario Advance (GBA)
2	(8)	Tony Hawk Pro Skater 2 (GBA)
3	(-)	Mickey's Speedway (N64)
4	(4)	Pokémon Silver (GBC)
5	(-)	Bomberman (GBA)
6	(5)	F-Zero: Maximum Velocity (GBA)
7	(-)	Mario Party 2 (N64)
8	(9)	Pokémon Gold (GBC)
9	(2)	Rayman Advance (GBA)
10	(-)	Mario Tennis (N64)

In samenwerking met Dutch Interactive Charts © MultiMediaMarkt / I-Mediate

M&M'S OP DE GBC

De bekende, niet in de hand smeltende, figuurtjes van M&M komen nu ook als game uit op de Game Boy Color.
M&M's Mini Madness is een cute platformgame die een behoorlijk open karakter kent. Niet recht toe, recht aan platformpjes afwerken maar behoorlijk pittige leveltjes waar je veel vrijheid van bewegen hebt. Met verschillende M&M figuurtje – die allemaal andere specialiteiten hebben – is het de bedoeling zoveel mogelijk chocolaatjes te verzamelen.
Check het volgende nummer voor een review plus een wedstrijd waarbij je jouw eigen gewicht in M&M's kunt winnen!



CIVILIZATION III KOMT ERAAN / PC

"It's raining in Baltimore", zingen de Counting Crowes. Dat klopte zeker toen Jan onlangs een bezoekje bracht aan Firaxis. De tropische stortbuien namen Twister-achtige vormen aan.
Gelukkig zat onze Orc-adept sowieso de meeste tijd in de gamestudio van niemand minder dan... Sid Meier.
De man achter wereldberoemde spellen als Civilization I en II legt met zijn team momenteel de laatste hand aan Civilization III.
Het spel zal fans van de serie op hun wenken bedienen en laat je met diverse beschavingen door de geschiedenis van de mensheid gaan, waarbij culturele en industriële ontdekkingen een belangrijke rol spelen.
Ook diplomatie, handelen en oorlog voeren zijn weer belangrijke elementen waar de simmers onder ons zich helemaal mee kunnen uitleven.
In het volgende nummer lees je een uitgebreid verslag.



REPUBLIC SCREENSHOTS / PC

Jan en J.J. zijn het er sinds de E3 van twee jaar geleden roerend over eens, Republic van Elixer Studios kan wel eens een van de beste games ooit worden. En dat hebben we te danken aan de bedenker van het spel, de geniale nerd Demis Hassebis.
Deze oud-leerling van Peter Molyneux is bezig een compleet Oostblok land te renderen en er een dynamische, volledig interaktieve bevolking in te plaatsen en jij moet zien de baas over dat land te worden. Met name het detail van de game (elk balkon op elke flat is anders) en de AI van de bewoners schijnen fenomenaal te worden. Hier twee screens als voorpret.





NEWSFLASH

■ Weer een mysterie minder. Wij vroegen ons altijd af **waarom Rayman geen ledematen heeft.** Nu, het was geen sick joke of een cool idee van de developer. Ledematen waren gewoon erg lastig te modeleren op de MegaDrive en dus kwam Rayman in zijn eerste game zonder armen en benen op de wereld.

■ De Nederlandse publisher Project 3 (van Schizm) heeft de wereldwijde distributierechten verworven van de PC game **New World Order.**

■ E3 2002 zal voor het eerst in haar bestaan doordeweeks gehouden worden en wel van 21 tot en met 24 mei. Niet dat ons dat wat uitmaakt; of je nu vier doordeweeks avonden **dronken** bent of in het weekend, het voelt hetzelfde.

■ Voor diegene die het nog niet weten; Soldiers of Fortune op de Dreamcast gaat **ƒ 69,95** kosten. En voor dat soort bedragen maken wij graag reklame. Kom op jongens wie duikt er onder, dan krijg je een regeltje extra!

■ Microsoft heeft geleerd van hun E3-farce en de **grootste stand** op de aanstaande Tokio Gameshow gehuurd. Bill had zeker nog wat kleingeld tussen de kussens van zijn bank gevonden.

■ Verrassend nieuws: **Malice** wordt geen Xbox exclusive maar komt ook uit op de PS2. Dit omdat Microsoft heeft besloten het spel niet zelf uit te geven. Er komt mogelijk ook nog een NGC-versie.

■ Climax Group is momenteel bezig met **Race of Champions**, een realistische rally racer voor Xbox en PS2.

■ Gooit Cryo een keer een interessante op het net, was ie niet bedoeld voor de gamers. Het voorproefje van **Frank Herbert's Dune** was alleen bedoeld voor intern gebruik. En dat was te merken want het ding bugte als de hell. Als we de fora tenminste mogen geloven.

■ De maffe vis **Seaman** op de DC, die van Dre een dikke 9 kreeg, komt zeer waarschijnlijk ook het leven van PS2 bezitters vergallen.

■ Primeur! Voor het eerst zetten we in het nieuws rechtstreeks een fout nieuwsbericht recht. Sierra heeft namelijk glashard ontkend dat **Homeworld 2** gecancelled is. Tja, dat soort dingen horen we wel vaker, John Romero heeft ook tot het laatst ontkend dat Ion Storm gesloten werd en baasje Wilson bleef maar roepen dat G.O.D. alive & kicking was.

■ Max Payne verkoopt niet alleen als een trein, **hij bugt ook nog eens flink**. Iets waar we nu pas achter komen omdat het spel op Jan's PC's geen kuren vertoonde. Maar verwacht hierover een follow-up in de komende PU's.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

PREATORIANS / PC

Pyros Studios, je weet wel van Commandos 2 (zie het coverartikel), is momenteel druk bezig met nog een ander veelbelovend spel onder de naam Praetorians. Het is een 3D troop based strategygame dat zich afspeelt in het Romeinse rijk.
Volgens de makers is Praetorians een echte strategiegame waarbij de speler zich niet druk hoeft te maken om het winnen van goud en het bouwen van structuren; het draait allemaal puur om strategie en taktiek. Hoe ga je met je legers om, hoe positioneer je ze in het wisselende landschap en wanneer zet je welke troepenmacht in?
De game komt in oogstrelend 3D en neemt je mee op reis langs de verschillende gebieden die het ooit zo imposante keizerrijk omvatte.



DUIVELS TOERNOOITJE / PC

Er lijken de laatste tijd steeds meer gametoernooien uit de grond gestampt te worden. Zo kregen wij lucht van een Diablo II: Lord of Destruction toernooi. Zelfs onze eigen Jan begon een beetje te watertanden.
De Dutch Gamers League (DGL) heeft vorig jaar al een StarCraft toernooi gehouden en dat bleek zo'n succes dat ze het dit jaar weer proberen. Deze keer zal het echter een professioneler toernooi zijn dan het voorgaande. Het officieuze Diablo II toernooi wordt gehouden in internetcafé The Cybergate te Tilburg. Even in het kort hoe het toernooi in zijn werk gaat. Alle deelnemers krijgen voor aanvang van het toernooi 8 à 10 uur de tijd om hun characters op te bouwen. Na afloop van die periode van bouwen, begint het toernooi. De spelers zullen samen met hun ally zo veel mogelijk 'oortjes' moeten verzamelen van de mensen die op dat moment meedoen aan het toernooi. Het team met de meeste oortjes wint een geldprijs en zal doorgaan naar de finale.
Tijdens de opbouw fase zal er ook een soort nevenquest zijn, de zogenaamde 'rabbit hunt' Deze sidequest houdt in dat er tijdens de opbouwfase een kerel rondloopt die vanaf het begin een hoog level heeft. Dit om het de spelers een beetje moeilijker te maken. Doodt een team de rabbit echter dan krijgen zij een additionele geldprijs.
Alle info over het toernooi vind je op www.ewebcreations.nl/diablo2.



QUAKE IV EN DOOM III / PC

Dat was dus een beetje overdreven van id Software; de aankondigingen op de QuakeCon 2001 zouden revolutionair en verbluffend zijn.
Nou, het ging om Quake 4 en Doom 3 en dat wisten we dus al een tijdje. Opvallend is slechts dat Raven Software – die de Quake game gaat maken - steeds meer een soort persoonlijk protégee van id lijkt te worden. En id doet zelf niet veel maar vangt wel vette cash voor haar engine licentie en de technische ondersteuning. Relaxte deal, naar wij dachten.
Raven Software is ondertussen ook bezig met Elite Force II, Jedi Knight II, SoF II en dus nu ook nog Quake IV.
Zolang dat gezwoeg niet ten koste gaat van de games, hoor je ons niet klagen.



CONFLICT: DESERT STORM / XBOX

Conflict: Desert Storm van Sci wordt bij de launch van de Xbox een van de eerste Europese games op de markt en dat is toch wel een eervolle vermelding in de PU waard.
Het betreft hier een action stealth game (de genres worden steeds ingewikkelder) die ontwikkeld zal worden door Pivotal, vooral bekend van de PC-game The Great Escape.
In Conflict: Desert Storm krijg je de controle over een team van vier special forces soldaten die elk hun specifieke eigenschappen bezitten (vergelijkbaar met Hidden and Dangerous). Je kunt razendsnel heen en weer switchen tussen de vier soldaten en dat is wel zo handig want de battles die je uitvecht in de Golfregio worden, als we Pivotal tenminste mogen geloven, pittig.
We hebben alvast een paar screenies voor je op de kop kunnen tikken.





DUKE NUKEM OP DE GAMECUBE

De klucht rond onze gespierde held gaat maar verder. Take Two maakte op een persconferentie namelijk bekend dat de first person shooter Duke Nukem Forever niet meer dit jaar uit zal komen (hoezo nieuws?) en dat er nog geen datum voor 2002 is geprikt (we vrezen dus het ergste).
Verder werd gemeld dat het spel op de PS2, Xbox, GBA en NGC gaat uitkomen. Dat betekent dat de NGC toch ook steeds meer 'harde' titels zal gaan brengen.
Informatie over Duke Nukem D-Day werd niet of nauwelijks gegeven. Het betreft hier een third person game waarin Duke Nukem voor het eerste een rol in een adventure zal gaan spelen. Verwacht wordt dat deze game in ieder geval op de PS2 uitkomt.
Take Two meldde verder dat GTA 3 in september op de PS2 zal verschijnen en dat is iets eerder dan de eerder genoemde oktober release, kort daarop gevolgd door Smugglers Run 2: Hostile Territory.
Eind oktober komt Max Payne uit voor de PS2. Deze game is ook in ontwikkeling voor de Xbox.

ZOEK DE VERSCHILLEN / XBOX

Dat de controller van de Xbox (rechts) te groot is voor de mini handjes van de Japanner, wisten we wel. Hoe dat probleem verholpen zou worden, niet. Hier is het resultaat. Zoek de verschillen.



PLAYSTATION 2 ONLINE

De meeste gamers zullen het wel weten: de PS2 gaat binnenkort online. Althans in de VS want daar zijn de netwerken goed bestand tegen de flinke stromen data die gepaard gaan met een paar duizend man die tegelijk Quake 3: Arena spelen.
Ooit zal de online mogelijkheid ook voor de Europese PS2 bezitters beschikbaar komen maar wanneer dat precies is, dat kan Sony ons niet zeggen. Wij denken dat het nog minimaal een jaar duurt. Niet omdat Sony het niet wil maar meer omdat de verbinding hier bij de meeste mensen nog veel te traag is. En dat is jammer, want de PS2 kan straks online prima de concurrentie met de PC aan.
De voordelen van PS2 online?
Je kan online games spelen (duh).
Je kunt dankzij de harde schijf (los verkrijgbaar) demo's, karakters en extra levels downloaden.
Je kunt compleet nieuwe games die alleen via het internet verkrijgbaar zijn, binnenhalen.
Je kunt via een nog nader te bepalen provider mailen en over het internet surfen (via netscape).
Je kunt Mp3's en filmpjes downloaden.
Je kunt chatten via de vele chatboxen die zullen ontstaan.
Overigens zal de Xbox dezelfde online mogelijkheden als de PS2 bevatten (met de toevoeging dat de harde schijf er bij de Xbox standaard al in zit) en de GameCube kan uitgebreid worden. Nintendo heeft echter nog geen echte plannen in die richting.

FORUM QUOTES

Bizarre quotes te over deze maand op het forum. Vooral de komst van Jurjen bracht wat te weeg.
Door *Computerfreak*
"Die jurjen ze knar is niet zo kicken: P maar ze tattoo wel....... "
Door *The_bizkit*
"Die jurjen tiersma lijkt me wel een vage gast!!"
Door *Observer*
"Jurjen? das toch die overloper, hij heeft volgens mij al bijna alle bladen gehad."
Door *Blaise*
"Ow ja, zo'n gast met een Nintendosticker (tattoo, whatever, gewoon afwasbaar) op zijn poot is vast zéééééééér objektief over Nintendo. Net wat we nodig hebben na al die andere freaks bij de redactie."

Reaktie op de vraag of de PU ooit op de TV komt.
Door *Jjb*
"We komen helaas niet op TV, op Skate na, als je mazzel hebt wordt een oude clip van Extince nog wel eens herdraaid."
Door *Observer*
correctie: "helaas >> gelukkig"

Over de nieuwe PU
Door *Thedarkm*
"De reviews waren zoals gewoonlijk weer eens van een lauw niveau; veel humor en poepgrappen en weinig kwaliteit maar ja dat waren we wel van jullie gewend zo langzamerhand."

Over problemen met Max Payne
Door *Nytemyre*
"Ik heb een 498 MHz computer met voodoo 3000 128 Mb Ram 16 Mb 3D-kaart
Directx 8.0 EN HIJ(max payne) DOET HET NIET !!!!
Ik heb een NVIDIA gedownload (deed het ook niet, geen NVIDIAchip)
Is er geen programma voor je 3D kaart zodat ie sneller gaat ?????"
Antwoord Door *Eminem*
"Duidelijke uitleg... je hebt een Nvidia gedownload?? Hoe doe je dat? Ik wil een G-Force 3 downloaden... waar?"

EERSTE GAMESDODE

We hebben er lang op moeten wachten, maar gamen is nu officieel een gevaarlijke sport geworden. En dan hebben we het niet over lasogen of een muisarm maar een keiharde fatale hartaanval bij een potje Counterstrike.
De eer gaat naar de 22 jarige Thai Thanet Sommoi, die volgens een Aziatische krant elk dag na het werk naar het Internet café rende om er de hele avond en nacht Counterstrike te spelen. Op zich niets opzienbarends want CS is in Thailand mega populair.
Wel opzienbarend was het feit dat mister Sommoi halverwege de avond onderuit zakte en niet meer opstond. Volgens de politie was de gamer overleden aan een combinatie van oververmoeidheid en oplopende spanning.
Is een beetje een broodje aap verhaal maar we hebben het redelijk vaak voorbij zien komen op de Aziatische nieuwssites, dus bij deze willen we onze condoleances overbrengen aan de familie van Thanet Sommoi. We vinden wel dat hij een waardige dood is gestorven.

MOTO GP2 / PS2

Moto GP was tot nu toe een van de weinige games die het racen op een motorfiets goed wist na te bootsen. En omdat wij inmiddels het eerste deel helemaal van voor naar achteren hebben uitgespeeld, sprongen we dan ook een gat in de lucht dat deel 2 zijn opwachting maakt. Moto GP2 zal twee keer zoveel races bevatten, inclusief een racetrack in Nederland (Assen, kan haast niet missen), en uiteraard zal ook de racedata voor seizoen 2001 zijn aangepast. Vanzelfsprekend zijn de graphics ook opgepoetst kijk maar...

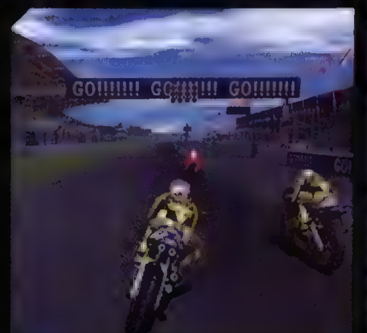














SPACE WORLD 2001

ONDER REDACTIE VAN J.J.

Traditioneel doet Nintendo twee maal per jaar grote aankondigingen over nieuwe hardware en software: midden mei, tijdens de E3 in Los Angeles en eind augustus, tijdens de Japanse Nintendo-show Space World.
En iedere keer komt Nintendo wel weer met iets wat niemand aan zag komen. Tijdens de laatste E3 werd ons bijvoorbeeld de freaky tuinier-simulator Pikmin in de schoot geworpen en vernamen we dat Luigi een spookhuis had geërfd.
Tijdens de Space World 2001 kwam de grootste verrassing toch wel in de vorm van The Legend of Zelda voor de GameCube. Oké, we hadden wel verwacht dat Nintendo wat beelden van deze game zou laten zien, maar ze zagen er iets, eh, anders uit dan wie dan ook had kunnen vermoeden.



MEER NINTENDO IN LONDEN

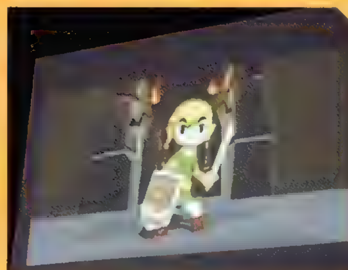
Op het moment dat je dit leest, zijn we nog druk bezig met het uitwerken van onze hands-on ervaringen met Nintendo's hotste software. Een weekje na Space World vliegen we namelijk zes man sterk naar de ECTS en de gerelateerde Nintendo Show in Londen.
Helaas te laat om onze bevindingen nog mee te kunnen nemen in deze PU maar in het volgende nummer mag je een uitgebreid verslag verwachten, waarin we ook de nieuwe GBA-software meenemen. Naar verwachting kunnen we je dan tevens melden wanneer de Cube nu precies in de Nederlandse winkels ligt en hoeveel het ding moet kosten.

SPACE WORLD 2001

ZELDA GROOTSTE VERRASSING

Tijdens de persconferentie voorafgaande aan Space World mocht de in Japan samengestroomde internationale pers aanschouwen hoe het er voorstond met The Legend of Zelda voor de GameCube. Precies een jaar eerder werd deze game op dezelfde lokatie aangekondigd middels een spectaculair filmpje. Daarin zagen we een stoer en realistisch vormgegeven Link het zwaard heffen tegen een grimmig ogende Ganondorf.
Toen dit jaar dan ook plots een schattig jochie in een Disney-achtige gestalte door het beeld rende, vielen vele monden open. Link bleek, ondanks zijn jonge leeftijd, aardig met zijn zwaard te kunnen hakken. Vervolgens jumpte hij net zo handig naar een kroonluchter om een aantal hem achtervolgende Moblins te ontlopen. De Moblins renden een afgrond in, waar ze - volgens de onnavolgbare wetten van de cartoon - eventjes in de lucht bleven spartelen voordat ze in de diepte stortten.
Het geheel deed denken aan de scène uit de Lion King waarin Simba door de hyena's uit zijn thuisland wordt verjaagd. Cute, grappig en fantastisch geanimeerd. De Moblins waren solide en rijk gedetailleerd neergezet, terwijl de omgeving juist wat sober aandeed. Zowel spelfiguren als omgeving waren verpakt in een variant op de 'toon shaded'-kaders die we al kenden uit Jet Set Radio, met supermooie dynamische lichteffekten. Het filmpje duurde in totaal nog geen minuut maar de impact was er niet minder om.
Eén ding moeten we Nintendo nageven: het bedrijf heeft kloten. Na de realistische demo had niemand de nieuw ingeslagen richting aan zien komen.
Volgens Miyamoto pasten de vernieuwingen in gameplay die hij wil doorvoeren simpelweg niet bij de realistische omgevingen en het daaruit voortvloeiende realistische natuurkundig model. De nieuwe cartoony stijl bood hem wél de vrijheid om zijn nieuwe ideeën uit te werken en voorkomt tegelijkertijd dat de Zelda-reeks stilstaat en doodroest, zoals met de Tomb Raider-serie is gebeurd. Daar kreeg je per Lara-deel ook steeds realistischer graphics maar nul vooruitgang kwa gameplay.
De nieuwe Zelda-look staat overigens ook dichter bij het oorspronkelijke uiterlijk van de serie dan de meer realistische N64-incarnaties, wat dat betreft waren de laatste twee Zelda's juist afwijkend.











MARIO ADVANCE 2

Alsof Mario Advance niet leuk genoeg was, komt er binnenkort alweer een hele goede Mario game voor de GBA uit de hoge Nintendo hoed. Mario Advance 2 is een remake van de zeer succesvolle SNES titel Super Mario World. Net als in de oude SNES versie moet Mario prinses Peach bevrijden uit Dinosaur Land waar zij gevangen wordt gehouden door Kuppa.
Super Mario World was overigens de eerste game waarin Yoshi zijn opwachting maakte. Uiteraard is hij in deze GBA versie ook weer van de partij. Je kunt dus weer op de rug van je beste makker klimmen en een partij vijanden opslurpen. De klassieke Mario Brothers aktiegame zit ook weer standaard bij Mario Advance 2 dus er kan weer naar hartelust met vier man geknokt worden. Hopelijk kunnen we Mario Advance 2 tijdens ECTS spelen op de Nintendo show.

VAGE SCREENS

Excuses overigens voor de vage screens op deze pagina's. Nintendo weigerde echte screenshots te verstrekken, dus moeten we het voorlopig doen met de foto's die van de demo-schermen zijn gemaakt.
Hopelijk hebben we in de volgende PU plaatjes die de kwaliteit van de nieuwe Cube-games meer recht doen.

MARIO SUNSHINE / NGC

Miyamoto voelde zich zichtbaar ongemakkelijk toen hij het Mario Sunshine filmpje startte. Met (te) vroege demonstraties van Super Mario 64 was de Mario-bedenker al eens flink op z'n bek gegaan want nog voordat deze eerste echte 3D-platformer werd uitgebracht, lagen reeds enkele mindere klonen in de winkel.
Nintendo had hiervan geleerd want bijna alles wat andere spelontwikkelaars op ideeën kon brengen was uit het demofilmpje van Mario Sunshine geschrapt. Hierdoor riep de korte demo meer vraagtekens op dan dat het iets duidelijk maakte.







Mario zal in ieder geval kunnen rennen en springen als in Mario 64 maar dit keer wel met een mal tankje op zijn rug. Aan de bovenkant van de tank is een soort kraantje of spuit bevestigd die boven Mario's hoofd uitsteekt.
De stad waar Mario in het filmpje razendsnel doorheen stuiterde, was een stuk minder kleurrijk dan de omgevingen uit Mario 64, al waren muren hier en daar wel besmeurd met een vreemd, regenboogkleurig goedje. En dan zwierven er nog enkele obscure knakkers door de straten, gasten die we nog niet eerder waren tegengekomen in het Mario-universum
Miyamoto benadrukte dat de game in de zomer van 2002 zal worden uitgebracht. We hopen dat ruim voor die de tijd de mysterieuze misten rond dit zonnige spelletje zijn opgetrokken want we zijn inmiddels erg nieuwsgierig naar wat Miyamoto zijn loodgieter nu weer zal laten doen!



DE GC-GBA CONNECTIE



Zoals we eerder meldden, kan de Game Boy Advance rechtstreeks op de GameCube worden aangesloten om te functioneren als extra controller of om spelgegevens uit te wisselen.
Op Space World demonstreerde Nintendo enkele meer concrete toepassingen. Allereerst zul je bij sommige spellen voor de GameCube wat kleine spelletjes en spelgegevens kunnen downloaden naar je Game Boy Advance, zonder dat hier een spelcassette in zit, dankzij het (beperkte) RAM-geheugen van de hardware. In Animal Forest kun je dankzij deze funktie bijvoorbeeld mobiel nieuwe kleertjes voor de hoofdrolspeler ontwerpen, om deze later te uploaden in het spel voor de GameCube. Daarnaast zal een GBA-geheugencassette met tilt-funktie verschijnen, waarmee je (gekoppeld aan de GameCube) grotere spellen kunt opslaan om bijvoorbeeld een GameCube-spel in uitgeklede vorm verder te spelen op de GBA.
De tilt-funktie van de speciale GBA-cassette kan in bepaalde GC-spellen worden gebruikt als besturing. In Flippin Kirby rolt Kirby op het scherm van je tv bijvoorbeeld naar rechts als de GBA naar rechts wordt gekanteld. En het wordt nog gekker: tijdens de demonstratie van Miyamoto viel Kirby van het tv-scherm omlaag op het scherm van de GBA, waarna de assistent van die malle Miya hem met een handige opwaartse beweging weer naar het tv-scherm lanceerde!



NEWSFLASH SPACEWORLD

■Nintendo heeft een traditie hoog te houden wanneer het aankomt op uitstellen van hardware en dus besloten ze om de Amerikaanse lancering van de GameCube even twee weekjes naar achteren te schuiven. Daardoor ligt de kubus in de VS precies tien dagen later in de winkel dan de Xbox, terwijl ze de console van Bill juist drie dagen te vlug af hadden kunnen zijn (even aangenomen dat de Xbox wel op tijd verschijnt). Volgens Nintendo is het uitstel noodzakelijk om genoeg GameCubies te kunnen produceren om aan de ongetwijfeld grote vraag te kunnen voldoen. De Japanse lancering blijft trouwens gepland op 16 september, Europa is begin 2002 aan de beurt. (op het moment van schrijven dan.)
■Het botert nog steeds niet zo tussen Square en Nintendo en met het cancellen van Retro's Raven Blade dreigt het aanbod van RPG's voor de GameCube wat magertjes te worden. Gelukkig werkt het bedrijfje From Software (bekend van Armored Core) aan de fantasy RPG Rune en op Space World werd bekend gemaakt dat ze nog een tweede RPG in de maak hebben: Goldstar Mountain. Het moet iets Pokémon-achtigs worden.
■Het is officieel: Sonic komt naar de GameCube. Ietwat teleurstellend: het is niet de Sonic Adventure 3 waar we op hoopten maar een poort van Sonic Adventure 2, de platformer die eerder al voor de Dreamcast werd uitgebracht. Volgens ontwikkelaar Sonic Team wordt het overigens wél een speciale uitvoering.
■We beginnen hier al warm te lopen voor Metroid Prime. De demo-tape toonde slechts luttele seconden gameplay maar die zagen er dan ook behoorlijk stoer uit. De game maakt gebruik van een first person view, van tijd tot tijd afgewisseld met third person aktie en moet over een jaartje in de Japanse winkels liggen.
■We hadden eigenlijk gehoopt dat Nintendo wat meer zou laten zien van de Pokémon-game die voor de GameCube in ontwikkeling is maar dat viel tegen. Miyamoto: "sommige dingen in het spel zijn nog niet klaar maar als ze klaar zijn, zijn wij klaar om ze te laten zien." Ah, waar hebben we dat meer gehoord.
■Nintendo geeft toe dat het scherm van de GBA in sommige spellen wat aan de donkere kant is (hè, hè, was dat nu zo moeilijk), iets wat ons vooral in Castlevania flink irriteerde. Volgens Nintendo is het echter mogelijk om met software-truukjes veel helderder beelden te genereren. Toekomstige games zullen dus waarschijnlijk minder last hebben van dit euvel. Konami, kom maar op met die Castlevania Sunshine!
■We vreesden al Kirby-roze en Pikachugele kubussen maar het valt gelukkig mee. Bij de Amerikaanse lancering zal de GameCube, naast de bekende paarse versie, verkrijgbaar zijn in oranje en zwart.



HIJ SLEUTELT NIET AAN EEN HELIKOPTER.

HIJ ZORGT DAT DRUGSTRANSPORTEN OPGESPOORD KUNNEN WORDEN.



Even sleutelen aan de cockpit en klaar. Niet helemaal. Deze heli gaat straks de lucht in voor een surveillancevlucht boven de Antillen. Met behulp van een radar wordt alles vanuit de lucht in de gaten gehouden. Bijvoorbeeld of er schepen met vluchtelingen zijn. Of drenkelingen. Of verdachte bootjes met één of andere lading uit Colombia.

PC

SCORE 94

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	9	9



COMMANDOS 2
MEN OF COURAGE

Aangezien Jan de spanning niet meer aankon, vloog hij naar ontwikkelaar Pyros en speelde een hele dag de kersverse game Commandos 2. Bij terugkomst moest de gelukzalige glimlach operationeel van zijn smoelwerk verwijderd worden.

Als je dit verhaal gelezen hebt, zul je waarschijnlijk meteen naar de winkel sprinten om de originele, boxed version van Commandos 2 te scoren en de sequel van een van de leukste games uit 1998 in je CD-Rom lader te laten ronken.

Echter, meer dan een maand geleden was er nog niks speelbaars van Commandos 2 voorhanden. Nu, als het spel niet naar ons komt dan gaat PU er zelf wel naar toe. Zo gezegd, zo gedaan.

Twee keer eerder bezocht ik het Spaanse Pyros; een keer voor de add-on van het originele Commandos en een keer voor een perstour en een sneakpreview van Commandos 2. Nu kon ik de langverwachte, nieuwe titel daadwerkelijk spelen en kreeg ik een rondleiding door de verschillende levels van een van de programmeurs. Kortom, smullen dus!

IN EN UIT

Een van de grootste vernieuwingen van het spel is natuurlijk het gegeven dat je nu echt ieder gebouw in kunt. Jawel, ieder gebouw én groot voertuig kun je binnen waarna het perspektief overschakelt naar een kleine indoor look.

Het leuke is dat je alle binnen omgevingen helemaal in 360 graden en 3D kunt bekijken door je muis op en neer en heen en weer te schuiven.

De grote outdoor maps kun je vanuit vier camerastandpunten bekijken. Hierdoor heb je zicht vanuit het noorden, oosten, zuiden en westen zodat je altijd je beste overzicht kunt kiezen.

De binnen interieurs zorgen echt voor een extra lading en geven diepgang aan het spel.

Sommige gebouwen hebben meerdere verdiepingen en ieder kamertje is weer anders; andere meubels, kleedjes, schilderijtjes, archiefkasten, vlaggen... noem maar op.

Wat een verschikkelijk monniken-



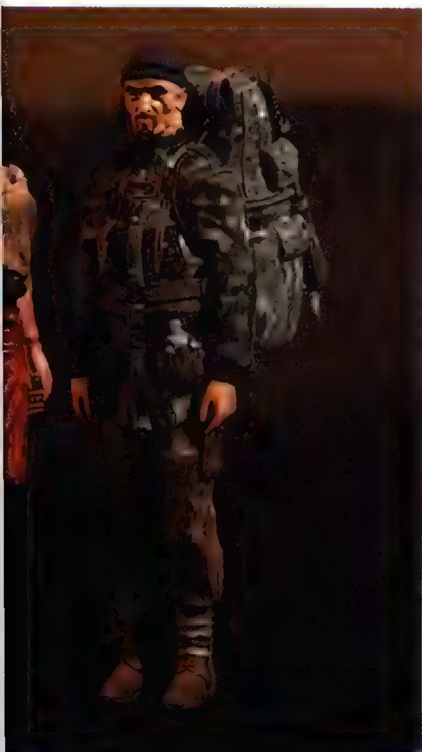
Ik zweer 't je man! Zooooo'n groot grijs beest met een neus tot op de grond.



Nee dat bedoelde ik niet met kinderhoofdjes afknallen!

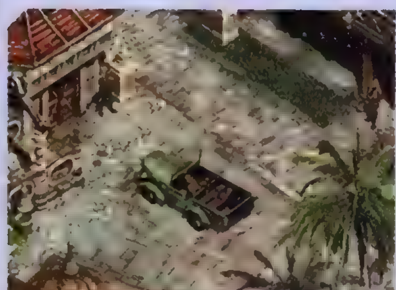


Niet zeuren kerels, straks wakkie hakken en dan vrij zwemmen.

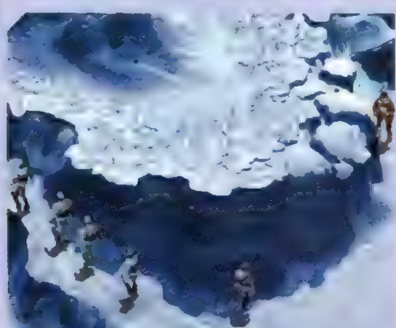




Oké mannen, zolang we de afstandsbediening niet gevonden hebben, kunnen we niks met dat vliegtuig. Kam de omgeving uit en snel een beetje!



Goedenavond, ben ik hier goed voor een bestelling van twee shoarmaschotels?



Ga maar vast, ik ga effe m'n naam in de sneeuw pissen.



Ze zitten in 't achterhuis!

werk moet dit geweest zijn.
Daarnaast kun je ook spelen binnenin onderzeeërs, marineschepen, bunkers, riolen, onder water en zelfs in tempels en grotten. Vooral in deze indoor omgevingen vind je in kisten en kasten dozen vol wapens, verbandtrommels en andere goodies die je kan gebruiken op je missies. De indoor interieurs zijn via luiken, deuren, raampjes (voor de Thief) en geheim doorgangen te bereiken en kun je eerst bekijken door te 'peepholen'. Dit is een zeer coole feature waarbij je alvast kunt spieken of er Duitse soldaten achter een deur staan.

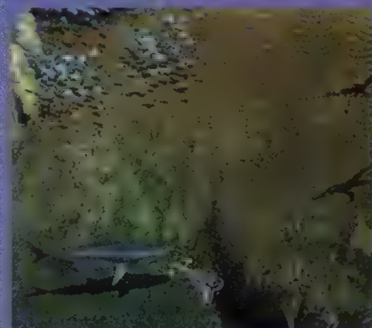
ZEELEEUWEN

Een walkthrough voor de missies is eigenlijk onzin daar er mogelijkheden te over zijn om het spel te spelen. De commando's kunnen zo veel meer dat het helemaal aan de speler is hoe hij of zij de vijand te grazen neemt.
Commando's kunnen spullen uitwisselen via een heuse interface en de verschillende manieren van verplaatsen en doden is zoveel uitgebreider... Er zijn meer wapens, meer afleiders; er is gewoon veel meer gameplay.
Met name het positioneren van je sniper bovenin een gebouw is super cool en ook de hulp van partizanen – die van jouw orders aannemen – is waanzinnig leuk. Daarnaast is de tegenstand ook pittiger. Zo hebben de Duitsers nu ook sluipschutters, maak je als je rent meer geluid (te zien via een galmcirkeltje dat om je Commando heen trilt) en dien je je kleding aan te passen aan de omstandigheden. Je kunt bijvoorbeeld niet in een t-shirtje over de pool rennen want dan vries je dood.
Wil je daar overleven dan zul je een bontjas moeten dragen.
Ook diverse dieren maken het je knap lastig. Piranha's, haaien, waakhonden, zeeleeuwen en zelfs pinguïns hebben een rolletje in het spel. Die laatste beginnen als een gek te piepen als je te dicht bij ze in de buurt komt, waardoor de vijand natuurlijk direkt gealarmeerd wordt

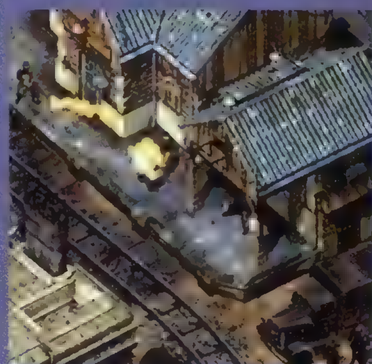
HUMOR

Ondanks het oorlogskarakter van het spel, hebben de makers toch wat humor in hun game weten te stoppen. Zo moet je een missie spelen op een eiland vol Japanners en krijg je hulp van de langharige schipbreukeling Mr Wilson; een tongue in cheek verwijzing naar de film Cast Away. De goedige hippie kan op een schelp blazen om de aandacht van kampsoldaten af te leiden.
Soms zitten er ook verborgen grapjes in de game. Bepaalde interieurs zijn helemaal nagemaakt van een bekende serie of film, onder andere de huiskamer van Annie. Je weet wel, die schreeuwerige rode krullenbol die dat irritant liedje, 'Tomorrow, Tomorrow kweelt. De diverse dieren, zoals een logge olifant die een brug verspert en de paniekerig pinguïns op de pool, zorgden ook menigmaal voor een grijns op mijn gezicht.

COMMANDOS 2 OP PS2 EN XBOX



Commandos 2 komt ook uit op de PS2 maa de Dreamcast versie is officieel on hold gezet. In normaal Nederlands betekent dit simpelweg dat het spel er niet komt.
Pyros had te veel moeite met programmeren. "De documentatie was vreselijk. Voor dit soort type spellen heeft Sega geen naslagwerken gemaakt", aldus een van de teamleden van Commandos 2.
Het spel ziet er op de PS2 overigens zeer goed uit. Het is in wezen hetzelfde spel, al i de interface compleet aangepast. Zo hoef niet op de map te klikken om je commando's te bewegen maar bestuur je ze direkt met de analoge sticks waardoor je echt het gevoel krijgt onderdeel van de special forces te zijn.
Toch komt het bij een spel als dit zeer op ti- ming aan, zeker bij de hogere moeilijkheidsgraden. Daarvoor is de combinatie muis/toetsenbord nog altijd beter dan de gamecontroller. Met name in de kleinere i- door omgevingen verdient de precieze besturing met muis/ toetsenbord de voorkeur. Toch hebben PS2 bezitters een prachtig spel in het vooruitzicht.
Als primeur kan ik nog melden dat het spel ook op de Xbox uitkomt, al komt dat eigenlijk niet als een verrassing.



Commandos op de PS2 wordt eind dit jaar verwacht.

MOEILIJK?

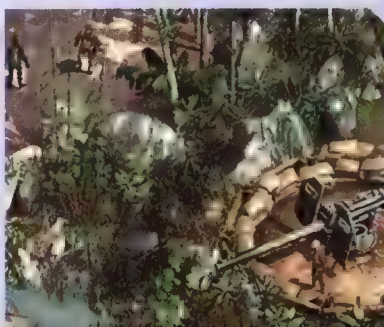
Een minpunt bij het originele Commandos was de moeilijkheidsgraad. Die lag volgens sommigen wel erg hoog. Ook in dit deel zul je het niet

COMMANDOS 3?

"I never gonna do another Commandos", buldert de goedige Gonzo, de leadproducer van Commandos en Commandos 2. Het zijn zo'n beetje de enige Engelse woorden die de Spaanse reus (de man is schier twee meter en behoorlijk breed) kent, de rest van ons gesprek vindt plaats via een tolk. "Ik ben nu meer dan zes jaar lang met de Commandos games bezig en heb mijn hele ziel en zaligheid in het spel gestopt. Ik ben nu echter op het punt dat ik het spel af wil hebben en iets totaal nieuws wil gaan doen. Het feit dat ik geen Commandos 3 ga doen, wil niet zeggen dat Pyros geen derde deel gaat maken. Sterker, de plannen zijn al aanwezig."
Zelf heeft Gonzo al een aantal ideeën voor een nieuwe taktische, strategygame maar hij gaat eerst een paar weken op een welverdiende vakantie.


Leadproducer van Commandos en Commandos 2: Gonzo.


Een echte commando kan niet zonder Whisky.


Ik weet 't zeker, we zijn hier beland op een onbewoond eiland.



makkelijk krijgen, al zijn er nu wel drie instellingen: normal, hard en very hard. Die laatste raad ik iedereen af of je moet echt de king of Commandos zijn.
Het verschil tussen de drie instellingen is subtiel voelbaar. In de Normal mode zijn de vijanden bijvoorbeeld minder verspreid gepositioneerd waardoor je dus iets meer bewegingsvrijheid hebt. Een ander voordeel bij de Normal mode is de line of sight. Wanneer een wacht je ziet met een blauwe lijn heb je nog 10 à 15 seconden om weg te komen voordat hij gaat knallen en alarm slaat. Een rode lijn betekent dat je ontdekt bent en dan is het over met de fun. In de Normal mode heb je dus meer blauwe lijnen.
Sowieso nodigt deze game veel meer dan het vorige deel uit tot het zoeken naar verschillende oplossingen. In deel 1 was iedere taak veel strikter dan nu aan een bepaalde commando toebedeeld. Ook zorgen spionnen Natascha en Whisky (het witte hondje) voor extra mogelijkheden en meer gameplay.
De missies mogen dan rete-moeilijk zijn, er zijn veel oplossingen al liggen de verschillende opties niet altijd meteen voor de hand.

BONUSMISSIES

De missies zijn weer gigantisch. Niet alleen heb je enorme maps maar juist doordat je nu ook ieder gebouw in en uit kunt gaan, bevatten de omgevingen nog meer te verkennen gebied. Iedere missie is zorgvuldig gemaakt met complete plattegronden en authentiek artwork en het is steeds weer een lust voor het oog wanneer je ziet met hoeveel gevoel voor detail ieder gebouw is neergezet.
De meeste missies zijn losjes geënt op een film of verwijzen erna. Zo zijn Saving Private Smith en Bridge Over The River Kwai gamevarianten van hun filmbroeders.
Als extraatje zijn er nu bonusmissies te verdienen. In ieder missie kun je stukjes van een zwart-wit foto verzamelen. Heb je aan het eind van een missie alle fotostukjes bij elkaar – en is de foto compleet – dan unlock je een bonusmissie. In totaal zijn er tien gewone missies en negen bonusmissies.
De bonussen zullen soms erg klein en arcade van aard zijn, zoals het varen met een speedboot tussen zeemijnen maar in sommige gevallen unlock je nóg een gigantische missie.
Tien 'gewone' missies lijkt misschien weinig maar dat is absoluut niet het geval. Sommige maps zijn echt gigantisch groot en als je dan ook nog alle dubbele lagen en indoor lokaties


Buut, Heihachi, buut, Miyamoto, buut Kojima!

Pyros / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidos.com



meetelt, zit je echt wel goed kwa gameplay. Niemand zal gaan klagen dat ie het spel in een uur of tien uit heeft uitgespeeld. Sterker, sommige missies duren op zichzelf al meer dan tien uur wil je alle omgevingen zien en fotostukjes verzamelen.

MILJOENEN GAME

Dat Commandos 2 inmiddels een household name is in de gamebizz moge duidelijk zijn. Uitgever Eidos kan een topper als deze dan ook goed gebruiken daar de melkkoe Lara Croft dit jaar op spellengebied afwezig was en spellen als Anachronox en Gangsters 2 nu ook niet bijster goed verkopen.
Pyros is dan ook niet langer een low-profile ontwikkelaar. Het maken van de game kostte tussen de zes à zeven miljoen dollar (zes keer zoveel als het origineel) en op de eerste verkoopdag staan nu al 1,3 miljoen units in bestelling.
Het designteam is in de loop van de produktie uitgebreid van17 naar 54 mensen en het spel is vaak uitgesteld. Gelukkig is de game er alleen maar beter van geworden.
Met tonnen nieuwe mogelijkheden, gigantische missies met meerdere speelvelden en supergedetailleerde graphics maakt Commandos 2 zijn hooggespannen verwachtingen meer dan waar.
De missies hebben een open struktuur en er zijn talloze mogelijkheden om ze te volbrengen.
Commandos 2 is meer dan een sequel, het is eigenlijk gewoon een compleet nieuwe en sublieme game die je weken van je vrije tijd gaat kosten! ◀


Kijk door de ogen van een sniper die de dag ervoor stevig is doorgezakt in café De Blinde Schutter.


Ik ga gewoon effe aan de piloot vragen of ie een touwtje achter z'n kist wil hangen zodat we straks met z'n allen kunnen waterskiën.

PLAYSTATION 2

VERWACHT Q2 2002

Stuntman staat pas gepland voor over een dik half jaar maar nu al wijst alles er op dat ontwikkelaar Reflections heel goed bezig is.


Hé collega, je mag je wel eens wassen van onderen.

STUNTMAN

Na het grote succes met de Driver-titels gaat Reflections volgend jaar op zeker hoge ogen gooien met hun nieuwste PS2 game, Stuntman. Dat is mij wel duidelijk geworden na mijn bezoekje aan hun studio in Newcastle.

Misschien is het wat voorbarig om deze game ruim een half jaar voor release al tot een toppertje te betitelen maar na het zien en spelen van de work in progress, ben ik ervan overtuigd dat Reflections goud in handen heeft.
Mocht ik iets te snel gaan voor sommigen; Stuntman is een soort 'mission-based action/racegame' waarin je in de huid kruipt van, natuurlijk, een stuntman. Met deze lefgozer heb je één doel en dat is naam en faam (en natuurlijk ook wat centjes) zien te vergaren in de filmindustrie. Dit komt tot uiting in de Story mode die verdeeld is over zes films, terwijl je in de Stunt Arena je eigen stuntparcours in elkaar kunt flansen.
De Story mode is het belangrijkste en meest interessante onderdeel van de game. Het is, zeg maar, 't verhaal van de stuntelige rookie die aan het eind van de rit als volleerde waaghals lachend uit zijn voertuig stapt. Dit brengt mij bij het race gedeelte van het verhaal. Alle stunts worden namelijk gedaan in en op gemotoriseerde vervoermiddelen. Iedereen bij de les nu? Oké, dan kan ik nu even wat dieper in de materie duiken.

GOED BEZIG

Elke film waarvoor je ingehuurd bent, speelt zich niet alleen af op een andere lokatie maar ook in een andere periode. Zo ben je in Monaco de stunt double van, pak 'm beet, James Bond met een Aston Martin-achtig karretje onder je kont (helaas zijn de auto's niet gelicenseerd, maar je kunt meteen zien op welke bak ze gebaseerd zijn), terwijl je in het Egypte van rond 1950 in onder meer een jeep uit WWII het vuile werk mag opknappen van een Indiana Jones-typetje. De andere lokaties zijn Londen, Bangkok, Zwitserland en Louisiana, waarin je steeds weer andere vervoermiddelen tot je beschikking krijgt.
Dat zullen er waarschijnlijk een stuk of zestien in totaal worden, met onder meer een sneeuwscooter, een oosterse Tuk-Tuk en verscheidene Engelse, Italiaanse en Amerikaanse auto's. Alle voertuigen zijn een lust voor het oog en wanneer je dit gegeven combineert met de schitterend vormgegeven lokaties en een constante framerate van 60 fps, mag je stilaan concluderen dat men goed bezig is, daar in Newcastle.

TO THE MAX

En dat zijn maar een paar pluspuntjes die me tijdens de presentatie opvielen. Het meer dan veertig koppen tellende team dat aan de game bezig is, heeft ontzettend veel aandacht besteed aan bijvoorbeeld de bestuurbaarheid van de voertuigen (die, niet onverwacht, erg 'Driverig' aanvoelt), de summiere details die er in verwerkt zijn, de ongekend goede belichting (de schaduweffekten zijn om van te likkebaarden)... het kan allemaal niet op.
Dit is voor een groot deel te danken

Reflections / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.stuntman-game.com





Kan iemand uitleggen hoe het in godsnaam mogelijk is dat die spoorbomen gewoon open staan. Lieve mensen, je moet er niet aan denken wat er kan gebeuren!



Sta even stil bij het werk aan de weg.



Pfoe, dat heb ik ook weer overleefd.



Mooie stunt man.



Annie, doe jij effe open, ik hoorde iemand kloppen geloof ik.



Verdachte rijdt het dak op. Oké centrale wij blijven 'm volgen.



Daar zal de commissaris blij mee wezen. Staan wij effe voor paal!

aan de compleet vernieuwde 3D engine die de Driver-engine helemaal wegblaast. Het moge duidelijk zijn dat de ontwikkelaar flink op weg is om het maximale uit de capaciteiten van de PS2 te halen.

STOFFIGE BANDJES

Overigens werden we voor de Stuntman-presentatie getrakteerd op een flinke dosis filmmateriaal waar Reflections de nodige inspiratie uit geput heeft. In sneltreinvaart zagen wij klassieke achtervolgingsscènes van onder meer The Blues Brothers, Smokey And The Bandit en James Bond.
Ook kregen we een stoffig bandje te zien waarop bekende stuntmannen uit het niet al te verre verleden hun halsbrekende toeren vertoonden. Je kent het wel, de gigantische carjumps over tig auto's, 180 graden spins in de lucht en met motoren rijden door brandende tunnels, dat soort werk. Dergelijke taferelen zul je dus ook zeker terugzien in de game.
Vermeldenswaard is verder dat Vic Amstrong, een van Amerika's grootste stuntmannen aller tijden, zijn medewerking heeft verleend aan de game. Altijd lekker om iemand erbij te hebben die als geen ander weet hoe het reilt en zeilt in de stuntbusiness, dacht ik zo.

BROKSTUKKEN

Een ander opvallend punt is de schade die een voertuig kan oplopen. Nee, hier geen kleine driehoekige prutseltjes die we kennen van Driver wanneer je ergens tegenaan botste maar hele onderdelen die los schieten, van de motorkap tot aan de bumper. En het mooiste van alles is dat de brokstukken van zowel je voertuig als andere objekten op het trajekt blijven liggen, en je snelheid en rijrichting kunnen beïnvloeden wanneer je er overheen rijdt. Ik geloof niet dat ik dat eerder gezien heb in soortgelijke games.
Nu moet ik toegeven dat ik weinig games als deze gezien heb. Het is dan ook absoluut een geheel op zichzelf staande titel, al zijn de Driver invloeden natuurlijk duidelijk aanwezig.

TIJD ZAT

Helaas kende de speelbare versie van deze werk in uitvoering nog vrij veel glitches en andere oneffenheden, waardoor ik nog niet volledig in de game kon opgaan. Maar ach, men heeft nog een dik half jaar de tijd om dat helemaal in orde te brengen. De fundering is gelegd en als ze daar in Newcastle op deze voet doorgaan, is de kans groot dat Stuntman wel eens zou kunnen uitgroeien tot een van de toptitels van het komend jaar.

ANTI-CLIMAX

Na de presentatie was het tijd om even te relaxen in het Britse uitgaansleven. Met een man of dertig eindigden we die avond in een gezellige club. Stond ik daar rustig te sippen aan m'n Sjonnie d'n Loper op de rotsen, zag ik opeens bij een collega journalist die naast me stond het bloed uit z'n neus spuiten!
Op datzelfde moment kwam er zo'n echte bloke op me af gestormd die me meedeelde dat wij niet naar z'n chick moesten kijken. Die andere guy had blijkbaar dus al de rekening gepresenteerd gekregen van iets wat volledig uit die gast z'n duim gezogen was.
Ik besloot vervolgens daadwerkelijk een blik te werpen op dat vrouwtje van hem (een ontiegelijke hork, gewoon te lelijk om naar te kijken) en voor ik het wist liep ik tegen een kopstoot aan waar ik nu twee weken later nog steeds koppijn van heb. Anyway, op dat moment hinkte ik op twee gedachten: chillen of m'n Tekken moves in de praktijk brengen. Gelukkig was ik snel genoeg bij zinnen en koos ik voor de veiligste oplossing. Immers, Ed en Niels hebben natuurlijk niks aan een redacteur die z'n stukkies niet inlevert omdat ie niet in staat is om te lezen met twee dichtgeslagen ogen en die niet kan tikken vanwege een stel gebroken vingers.
Kortom, 't was een avond om niet snel te vergeten. En oh ja, die leipe gast is netjes afgevoerd door de cops.

XBOX Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.xbox.com/Games/sports/amped.htm

VERWACHT Q2 2002

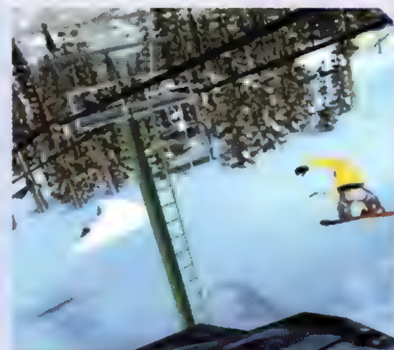
Amped is een stuk verbeterd sinds de Gamestock; zowel grafisch als kwa besturing. Ik daag iedere snowboard fan uit om deze spetterende game bij release een eerlijke kans te geven.


JAN


Geen grappen, dit zijn de kampioenschappen sneeuwhappen.


Lekker dan, zegt ie nu dat er 220 op die draad staat!


Sommige van die gasten zijn constant bang dat hun plank gejat wordt.


Barst weer de lift gemist.

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

Over Amped is eigenlijk alleen maar in negatieve zin geschreven en dat is jammer want onterecht...

Het is alweer heel wat maandjes geleden dat Microsoft (dom, erg dom) een gefotoshopt plaatje als zijnde ingame screen op haar persdisk zette. Onder het mom 'het was artwork en zo zal Amped er bij release uitzien' probeerde de gamesafdeling van Gates de boel nog te sussen maar het kwaad was al geschied. Iedere journalist sleep zijn messen en maakte de game koel af. Daaronder vele journo's waarvan ik zeker weet dat ze de game nog nooit hadden zien draaien, en die elkaar dus lekker aan het napraten waren met opmerkingen als zou het nooit wat kunnen worden met een game die op deze manier wordt gepromoot.
Omdat ik het spel wél gespeeld heb en het behoorlijk wat potentie vond hebben, leek het mij de hoogste tijd voor een wat genuanceerder oordeel over dit spel.

WRAAK

Als er één spel wraak neemt, dan is het wel Amped. Diezelfde journo's en papegaaiende websites die niet konden wachten om Amped aan het kruis te nagelen, zijn de laatste maanden wel heel stilletjes geworden, bang als ze zijn om hun eigen mening te herzien.
Vooral jammer voor Microsoft's inhouse developer die heel veel uit de kast heeft getrokken. Zo zijn er professionele snowboarders bij het spel betrokken en het merendeel van de programmeurs duikelt zelf ook menig uurtje in de sneeuw als ze geen games aan het maken zijn.
Het leuke aan Amped is de combinatie tussen vrijheid, super lekkere besturing en spetterende graphics. Je racet op echte bergen die op schaal zijn nagemaakt hetgeen een enorm uitgestrekt terrein voor stunts en tricks oplevert. De bergen Utah's Brighton, Vermont's Stratton en de California's Snow Summit zijn bijna fotorealistisch in beeld gebracht. Bovendien kun je overal gaan en staan waar je maar wilt. Er is geen onzichtbare muur die je terug duwt op de track. What you get, is what you see: wat je ziet, daar kun je sjezen. Dit kan door dichte bossen zijn, over relingen, skiliften, stubes, ijzige kliffen, omgevallen bomen... de hele reutemeteut.

BEROEMD

De moves en bewegingen gaan heerlijk intuïtief en lijken voor de Xbox controller bedacht te zijn. Je kan het spel zo oppikken en hebt al snel een aantal stunts onder de knie. Maar wil je echt schitteren dan zul je een paar keer flink met je kaak in de sneeuw belanden alvorens bij de pro's te horen. Een perfekte balans zoals het zich nu laat aanzien.
Amped heeft alle spelopties die je mag verwachten én meer. Naast freestyle, racen op tijd en trickmoves is het hoofddoel van de game om beroemd te worden. Langs tracks staan namelijk fotografen en cameraploegen en als je vlak voor hun lens een vette stunt maakt, kom je misschien wel op de cover van een bekend snowboard tijdschrift. Hoe beroemder je wordt, hoe verder je komt en betere gear je ter beschikking krijgt. Zo unlock je tevens nieuwe uitdagende courses. Een best originele twist in het genre.
Het spel is niet zo over de top als SSX maar nog steeds behoorlijk arcade en met genoeg variatie. De game wordt door sommigen (échte kenners) al de 'Tony Hawk on white powder' genoemd, dus dat kan nog wat worden. ◀


Hoge bomen vangen veel boarders.


Jezus een Grizzly!


Niet te overmoedig, riepen z'n vrienden nog, want voor je 't weet, lig je met je reet in een gletsjerspleet. Later hebben ze nog een stukje van z'n skibril teruggevonden.

Kun jij hier één team van maken?





In een groep is niemand hetzelfde en heeft iedereen andere kwaliteiten. Een goede onderofficier bij de Landmacht weet deze verschillende krachten te bundelen. Je geeft direct leiding aan soldaten en korporaals. Daarnaast draag je kennis en vaardigheden over. Dankbaar en uitdagend werk, maar niet altijd even makkelijk. Daarom krijg je bij de Koninklijke Militaire School eerst een gedegen opleidingsprogramma van 8½ maand. Naast een goed salaris bieden we je bij een contract van 3 jaar – afhankelijk van je functie – een premie van f 6.000,- en bij een contract van 4½ jaar f 30.000,-. Lijkt een baan als onderofficier je wat? Vul dan snel de bon in of bel gratis 0800-0124 of 0800-LANDMACHT. www.landmacht.nl

KMS. Opleiding tot onderofficier.

NAAM: .... M/V
VOORNAAM: ....
ADRES: ....
POSTCODE: ....
PLAATS: ....
GEB.DATUM: .... TEL: ....
VOOROPLEIDING: ....
DIPLOMA: J/N NIVEAU: ....
JAAR WAARIN DIPLOMA IS GEHAALD/
BEHAALD GAAT WORDEN: ....

K000990

In envelop zonder postzegel zenden aan: Koninklijke Landmacht, Antwoordnummer 300, 1300 VB Almere.

landmacht

PC

LucasArts / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.lucasarts.com

VERWACHT Q4 2001


JAN

Niet zozeer op het uiterlijk als wel op de inhoud en de diversiteit zal Galactic Battlegrounds trachten Star Wars fans en strategieliefhebbers te verenigen. De potentie is er...


Soldaat Fransen dit lijkt me niet het juiste moment voor een middagdutje!


Insiders zien in één oogopslag dat dit Tech Level 3 is, hoewel de flagrante overeenkomsten met Tech Level 17 tot verwarring zou kunnen leiden.

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS


Kan iemand z'n AT-AT's aan de lijn houden! Die gasten schijten alles onder!


Brutale aapjes. Brutale aapjes.

Galactic Battlegrounds moet de misser Force Commander voorgoed doen vergeten. Met hulp van de makers van Age Of Empires II doet LucasArts opnieuw een poging het strategiegenre naar zich toe te trekken.

Voor Galactic Battlegrounds is LucasArts te rade gegaan bij de mannen van Ensemble Studios en zo gebruiken ze nu de Age Of Empires II techniek en knowhow voor Battlegrounds. Het gevolg is dat de Age Of Empire speler direkt vertrouwd is met de bediening want die is rechtstreeks van het spel overgenomen. Ook zaken als de formaties, de technologie research en de manier van resourcen (vier verschillende soorten) zijn nagenoeg hetzelfde als in Age Of Kings.
Dit heeft natuurlijk ook een keerzijde; de graphics ogen wat gedateerd. Toch zijn de graphics niet precies hetzelfde als die van Age Of Kings en is de engine her en der opgeschroefd. De 2D beelden zorgen er wel voor dat er maximaal 200 gedetailleerde eenheden tijdens multiplayer games op je scherm passen. Bij 3D graphics was dit aantal veel kleiner geworden en zouden de schermutselingen veel minder omvangrijk geweest zijn.

ZES RASSEN

Je kunt in Battlegrounds met maar liefst zes verschillende Star Wars rassen spelen, elk met eigen units en technologieën: The Galactic Empire, Rebel Alliance, Wookies, Gungans, Royal Naboo en de Trade Federation.
In totaal zijn er 300 verschillende eenheden en alle oude bekenden zien we terug. Er zijn helden zoals Luke Skywalker en Darth Vader, X-Wings, AT-AT's, TIE Fighters, Snowspeeders, Jedi's... de hele reutemeteut.
Waren de AT-AT's in de eerste vrijgegeven beelden nog net zo groot als sommige andere units, nu zijn ze meer opgeblazen om het gevoel van schaal beter te benadrukken. Een wijze beslissing, daar de AT-AT's nu echt hoog boven de andere eenheden uittorenen. Het is logischerwijs ook de sterkste unit aan de kant van The Empire. Ook de X-Wings en de TIE Fighters zijn groter in omvang geworden.
Ondanks dat er veel overeenkomsten zijn met Age Of Kings, heeft het spel ook interessante afwijkingen. Zo zijn de verschillen tussen de eenheden groter waardoor de manier van spelen in sommige gevallen een andere benadering vraagt. Zo is de ene kant meer gericht op technologie en zullen de Wookies sneller bewegen in bosrijk gebied dan een ander ras om maar eens iets te noemen.

TER LAND, TER ZEE...

Hoe je met je diverse eenheden vecht, is erg belangrijk. De eenheden in het spel zijn opgedeeld in zeven klassen die weer verdeeld zijn in vier niveaus. Hoe hoger je techlevel, hoe hoger het niveau van je troepen en dus zijn ze dan sterker en gevaarlijker aan het front.
De gevechten zullen plaatsvinden in verschillende, herkenbare settings en de tijdspanne van de game omvat alle vier de films. Dit rechtvaardigt ook de diversiteit aan rassen en eenheden.
Sommige levels en maps richten zich wat meer op lucht, water dan wel land battles maar uiteindelijk is een mix van eenheden de meest effektieve. Zeker in de latere, grotere missies waarbij je alles uit de kast moet trekken om enorme epische gevechten tot een goed einde te brengen. Hierbij funktioneren speciale units zoals bijvoorbeeld een Jedi of Darth Vader als een soort supereenheden. Vergelijkbaar met de Commando uit het originele Command & Conquer.

EDITOR

Terwijl LucasArts nog altijd fanatiek jacht maakt op hobbyisten die de Star Wars legacy gebruiken voor zelf ontworpen games, komt Galactic Battlegrounds wél met een complete editor. Dit lijkt een tegenstrijdigheid maar LucasArts zal de boel wel weer strak regisseren. Of er ook MOD's (een verboden woord volgens de Lucas wetboeken) zullen ontstaan, is momenteel onderdeel van discussie binnen de eigen gelederen.
Hoe dan ook, de editor biedt de knutselende gamer de mogelijkheid om eindeloos nieuwe missies en campagnes te maken en te posten, hetgeen de houdbaarheid van deze toch al zeer omvangrijke game alleen nog maar zal verlengen. Een verstandige move waar waarschijnlijke Ensemble Studios de hand in heeft gehad.
Ook het Star Wars erfgoed mocht vrijelijk worden uitgebreid. Zo kom je in het spel afweergeschut en eenheden tegen die nooit in een film te zien zijn geweest. Volgens de makers vereiste de gameplay deze 'uitspattingen' en Lucas ging zowaar akkoord; al moest ieder, nog niet bestaand gebouw en unit wel eerst op schrift in zesvoud worden aangevraagd en goedgekeurd door de grote baas. Tja, het blijft LucasArts... ◄

2D OF 3D

Terwijl Westwood juist 3D is gegaan met haar Dune serie, gaat LucasArts voor 2D met haar nieuwe strategiespel en dat terwijl voorganger Force Commander juist perse in 3D moest. De besturing van die game was echter zo'n ramp dat nu toch voor het veilige 2D is gekozen (met dank aan Ensemble Studios die op haar beurt juist weer haar Age Of Mythology naar het 3D spectrum tilt).
Galactic Battlegrounds moet het dan ook niet zozeer van z'n graphics hebben als wel van de gameplay en die zit dankzij de grote diversiteit aan rassen behoorlijk in elkaar. Bovendien vereist deze grafische opstelling nog altijd minder power van de PC zodat meer gamers het spel deze winter kunnen spelen.

Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.com
GAMECUBE
VERWACHT Q1 2002

JURJEN

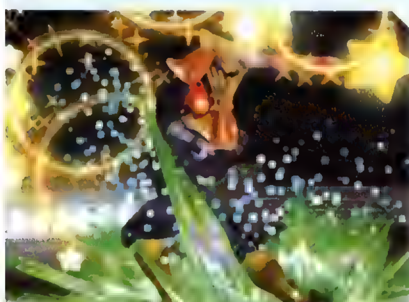
SSB Melee belooft een zeer veelzijdige game te worden, vol toffe verrassingen voor Nintendo fans. Goed dat ook de Singleplayer mode is verbeterd!

SUPER SMASH BROS. MELEE

Veel sterke fighters zijn er niet verschenen voor de N64. Eigenlijk is er maar eentje écht vet, dope, wreed of hoe ik dat in PU ook maar moet noemen: Super Smash Bros.

Ik speelde het verfrissend vrolijke vechtspelletje Super Smas Bros. Melee voor het eerst tijdens de E3 van 1999. Op de E3 van 2001 kon ik opnieuw aan de slag met een kudde kleurrijke figuurtjes uit de Nintendo-stal, dit keer op de Cube. Je zou SSB Melee af kunnen doen als een standaard vervolgspel: dezelfde gameplay met opgepoetste graphics en enkele extra mogelijkheden. Daarmee doe je de game echter te kort. Ontwikkelaar HAL Laboratory heeft werkelijk alles uit de kast getrokken om van Melee het ultieme Nintendo-knokfestijn te maken. De graphics doen instant watertanden maar achter het aantrekkelijke uiterlijk ligt meer lekkers verborgen.


Verwen me maar eens lekker Kirby.


Stoere Falcon laat zich van z'n artistieke kant zien. Enige sterretjes, knul!


Ja, met vuur spelen is link.

MASCOTTES

In Melee probeert een clubje Nintendo-mascottes elkaar wederom zo bruut mogelijk uit beeld te beuken. Mario, Yoshi, Link, Kirby, Donkey Kong, Samus, Fox McCloud en Pikachu zagen we ook al matten in de voorganger. Dit keer zijn Ness en Captain Falcon standaard te selekteren en doen ook de obscure Ice Climbertjes Bobo en Nana mee. Zelda is in haar strakke Shiek-gedaante eveneens een welkome debutant, net als prinses Peach en Bowser.

Daarnaast lonken er heel wat vraagtekens in het keuzemenu, dus reken maar weer op de nodige hidden characters. Luigi en enkele nieuwe Pokémon bijvoorbeeld. Waarschijnlijk zal ook Pit uit Kid Icarus het niet na kunnen laten om zijn pijlen op zijn collega's te richten, en om het Zelda-drieluik wijsheid, moed en kracht compleet te maken, zou het me niets verbazen als Ganondorf zijn ongure tronie nog even komt laten zien.

NOSTALGIE TROEF

Natuurlijk zijn niet alleen de spelfiguurtjes onttrokken aan het Nintendo-universum.

Gamers die al wat langer meegaan zullen regelmatig een nostalgisch traantje voelen branden want de game is afgeladen met heerlijk herkenbare voorwerpen en achtergronden uit twintig jaar Nintendo-geschiedenis.

Zo kun je tegenstanders onder vuur nemen met een Super Scope, het geflopte accessoire voor de SNES, en laat het verorberen van een magische paddestoel je figuurtje tot reusachtige proporties groeien. Spectaculair is ook de omgeving uit F-Zero, waarin hovercars razendsnel door het beeld schieten om onoplettende spelers van de baan te beuken. Oorstrelende orkest-uitvoeringen van klassieke spelmelodieën maken de N-erverende ervaring compleet.


De vos die sneller loopt dan z'n schaduwen.


Echte klimmers laten elkaar nooit los. Dus zijn ze allebei de klos.



Niet onder m'n jurk kijken, smerige aap!

AFREKENEN

Het leukst is Melee wanneer je met vier spelers tegelijk aan de hektische matpartijen begint. Dit keer is er een veelheid aan spelvarianten beschikbaar, waardoor je niet snel raakt uitgeknokt.

De Decision mode beloont stoere en gevarieerde moves met punten, in de Coin mode regent het munten die je uit de zakken van je tegenstanders mag rammen, terwijl de Custom Rule mode je grotendeels zelf de omstandigheden en spelregels laat bepalen.

Een zwak punt van de eerste SSB was de beperkte Singleplayer mode, iets wat in Melee gelukkig is rechtgezet. Als eenzame speler word je namelijk niet meer rechtstreeks naar de arena verplaatst maar moet je je eerst een weg knokken door uitgebreide 2D platformlevels. Naast diverse andere vijanden zul je in zo'n level je tegenstander meer dan eens tegenkomen, om er in een soort eindbaasgevecht tenslotte definitief mee af te mogen rekenen. ◀

RARE DOET NIET MEE!

Net als in de vorige SSB lijkt het erop dat de characters uit de games van Rare niet mee mogen knokken. Jammer, want was het niet leuk geweest als Banjo-Kazooie, The Battletoads, Lupus, Diddy Kong, Elvis, Sabrewulf en Conker ook van de partij waren? Of zijn enkele van deze figuurtjes misschien toch stiekem meeverpakt? Op internet gonzen al wat geruchten over een Perfect Dark level, dus wie weet...

DREAMCAST

Sega / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.shenmue.com

VERWACHT Q4 2001

Shenmue 2 gaat op zeker grafisch aantonen dat de Dreamcast een beter einde had verdiend. Hopelijk wordt november gehaald, komen we tenminste die vreselijke kerstdagen door.





SHENMUE 2

Het is alweer bijna tijd voor het tweede deel van Shenmue, het spel dat waarschijnlijk in zijn eentje verantwoordelijk was voor de helft van alle verkochte Dreamcasts. Of is dat overdreven?

Toen de verzamelde wereldpers een paar jaar geleden de eerste beelden zag van Shenmue werd het even stil. Het idee alleen al dat er gewerkt werd aan een soort kruising tussen Virtua Fighter en een adventure klonk te goed om waar te zijn. Maar niemand realiseerde zich dat Sega bezig was met iets veel groters.

Naarmate de releasedatum van de eerste game naderde en we meer en meer te zien kregen van het spel en steeds meer begonnen te begrijpen hoe de vork in de steel zat, ontstond er verdeeldheid onder de gamespers. De ene helft was nog steeds onveranderd enthousiast en de andere helft begon enkele kritische vraagtekens te zetten bij de door Sega ingeslagen weg.

Het leek er namelijk op dat de gevechten helemaal niet de vrijheid kenden die we van Virtua Fighter gewend waren. Zoals iedereen inmiddels wel weet is dat ook nooit de bedoeling geweest en zit de vrijheid van Shenmue in heel andere dingen.


Ach gut, ze is een beetje shenmoeie.


Welke spleetrat heeft m'n stoel gejat?


Mikado voor gevorderden.

MEER AKTIE

Shenmue bleek een juweel van een spel maar dat wil niet zeggen dat er niets op de gameplay viel aan te merken. Het was namelijk van tijd tot tijd wel heel eentonig en Yu Suzuki heeft er bij de produktie van deel 2 persoonlijk op toegezien dat die eentonigheid weg is.

Sterker nog, bij Shenmue 2 zal de nadruk veel meer dan bij het eerste deel, komen te liggen op de aktie. Dus je kunt veel meer quick-timer events verwachten en ook veel meer gevechten. Het spel is daardoor ook korter geworden dan het eerste deel en dat terwijl Shenmue 2 niet één hoofdstuk bevat zoals velen denken maar hoofdstuk 2 tot en met 6. Er zullen in totaal 16 hoofdstukken gemaakt worden.

VROUWELIJK SCHOON

Aan het einde van Shenmue vertrekt Ryo op een boot naar Hong Kong om het spoor naar de moordenaars van zijn vader te volgen. Oorspronkelijk was het de bedoeling dat Shenmue 2 verder zou gaan waar de eerste game ophield maar Suzuki-san heeft besloten om het hele stuk dat zich afspeelt op de boot te schrappen. In plaats daarvan kom je direkt aan in Hong Kong en kan het verhaal beginnen.

We hebben het spel een hele tijd op de E3 staan bekijken en al vrij snel in het begin zul je kennismaken met enkele vrouwelijke hoofdpersonen. Het is niet vreemd dat er weer veelvuldig gebruik is gemaakt van digitaal vrouwelijk schoon want in Japan waren ze helemaal gek op de dames in Shenmue en dan voornamelijk vanwege de mogelijkheid om zomaar met ze te gaan praten, iets waarvoor de verlegen Japanners in de kroeg toch eerst een litertje Saké achterover moeten slaan.


Bij Japanse heren gaat in Shenmue 2 meer rijzen dan de zon.

WONDER

Grafisch gezien is Shenmue 2 een echt wonder. De game is zoveel mooier dan het eerste deel dat ik me afvraag hoe dat komt. Nou ja, bij Sega werken natuurlijk wel de beste mensen om het uiterste uit de Dreamcast te halen.

In ieder geval zul je zien dat de verschillende lokaties in China echt super strak ontworpen zijn en ook aan de framerate is geen enkele concessie gedaan want zelfs bij de vette eindgevechten die ons gedemonstreerd werden, viel geen seconde vertraging te ontdekken.

Shenmue 2 staat nog steeds in de planning voor november maar volgens bepaalde Sega medewerkers is het zeer de vraag of deze datum gehaald zal worden. Vage herinneringen aan het eindeloze uitstellen van het eerste deel komen boven. Hopelijk blijft ons dat deze keer bespaard.

Team Soho / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.scee.com

PLAYSTATION 2

VERWACHT Q4 2001

SKATE

Als Team Soho nog een aantal punten weet te verbeteren, kan This Is Football 2002 best wel eens een van de betere footiegames worden op de PS2.





Sorry jongens, m'n moeder roept, het eten is klaar.



Tjee Henry, wat hebben ze met je haar gedaan?

THIS IS FOOTBALL 2002

Na twee vrij goed ontvangen edities op de PSX gereleased te hebben, zal Sony binnenkort ook op de PS2 een This Is Football-titel uitbrengen.

Weliswaar konden zowel deel 1 als 2 op de PSX niet echt tippen aan de ISS- en FIFA-titels, ze werden toch vrij goed ontvangen door de voetbalminnende gamers. Zelf was ik ook redelijk te spreken over deze games, al vond ik het steeds weer behoorlijk pittig om de bediening onder controle te krijgen. Damn, kan er geen wet worden ingevoerd waarin ontwikkelaars zich dienen te houden aan de regel: "korte pass – kruisje, lange pass – cirkeltje, steekpass – driehoekje en schot – vierkantje"? Of ben ik nou gewoon teveel in de ISS-zuiging gegaan in de loop der jaren? Anyway, dat is ook nu weer het probleem waar ik mee zit te worstelen; in TIF 2002 blijkt er geen controller option aanwezig te zijn (hopelijk wel in de definitieve versie) en zit bijvoorbeeld 't schot onder het cirkeltje en de lange pass onder het vierkantje op de pad. Met als gevolg: veel ballen die niet terechtkomen waar ik ze graag zou willen hebben. Maar ja, daar mag ik natuurlijk geen al te grote kwestie van maken, aangezien vele andere gamers geen enkel probleem hebben met deze controller setup.

MEERWAARDE

Degenen die nu denken dat ik een hele pagina ga vullen met negatieve shit, wil ik meteen effe laten weten dat deze PS2 versie ook een heleboel pluspunten heeft.
Zo voelt de gameplay (als je de besturing eenmaal onder de knie hebt) zeer intuïtief aan; de spelers reageren goed op je commando's, en het mooie (of kloterige) hieraan is dat ze dat steeds minder goed doen naarmate ze vermoeider worden.
Verder zijn de koppies van met name de bekendere spelers erg goed nagebootst. Mannen als Beckham, Davids en Zidane ogen bijzonder natuurgetrouw. Niet alleen kwa uiterlijk maar ook kwa lichaamstaal. Zo zul je bijvoorbeeld zien dat Kluivert's lichte tred, Stam's armbewegingen na het geven van een strakke pass over de grond en een ineenkrimpende Overmars tijdens een sprint met de bal, zwaar overeenkomen met hun moves in 't echie. Laten we hopen dat in de volledige versie ook de mindere goden nog wat bijgewerkt worden want dat zou de game zeker een bepaalde meerwaarde kunnen geven ten opzichte van sommige andere titels.

STOF BIJTEN

Naast de nationale selecties van alle werelddelen vinden we ook alle clubs uit het betaald voetbal van negen Europese landen terug (waaronder Nederland), verder een zooi schoolvoetbalteams, grote clubs uit het verleden en de zogenaamde superteams, waarin zich de beste spelers van elk continent bevinden. Genoeg dus om een aardig tijdje zoet mee te zijn, zeker als je nagaat dat er een hoop competities en toernooien gespeeld kunnen worden. Daarnaast ben ik zeer te spreken over de hoeveelheid moves die een speler met de bal kan maken. Voorbeeldje: de bal aannemen op de knie of borst en 'm vervolgens direkt doorspelen naar een medespeler, in plaats van steeds maar te moeten koppen of volleren. Ook ben ik zeer tevreden over sommige schijnbewegingen waarmee je je direkte tegenstander regelmatig het bos instuurt.

WHERE'S PIERRE?

Nu laat ik het weer lijken alsof TIF 2002 de ISS- en FIFA-killer gaat worden maar daar moeten ze toch nog wat meer voor uit de kast trekken. Zo dropt op sommige momenten (close-ups tijdens zware regenval en drukbezette strafschopgebieden) de framerate drastisch en zijn de meeste selekties nogal verouderd. Ik bedoel: wel van Vossen en geen Pi-Air in het Nederlands elftal? Da kennie ee (sprak hij met zwaar Brabantse tongval)! Of wat te denken van de aanwezigheid van Ferry van Vliet in het team van NAC, terwijl hij enkele maanden geleden bij een auto-ongeluk om het leven is gekomen? Au, dat doet toch wel even pijn hoor. Als ze de verouderde selekties nog grondig kunnen updaten, ben ik in ieder geval een tevreden mens. TIF 2002 heeft namelijk genoeg potentie om het de 'big boys' knap lastig te maken. Binnenkort zullen we het weten... ◄



Kijk eens trainer, mooie sliding hè? Kijk dan. Nou hoef ik zeker nooooit meer reserve te staan hè, hè?

Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.scea.com

PLAYSTATION 2
VERWACHT Q4 2001

JURJEN

Ondanks zijn fikse hoorns zou je de kleine Ico al snel over het hoofd zien, zo weinig lees je over hem. Houd deze game echter in de gaten want het belooft een van de beste van dit jaar te worden!


Echt meisje, je kunt me blind vertrouwen.


Manneke Ico.


Vind maar eens een helm met precies twee gaten op de goede plek.

ICO

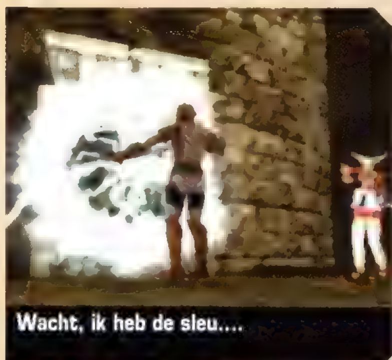

Of ze een maandje in de Omo heeft liggen weken.


Geheel naar eigen smaak in te richten, stond in de advertentie.


Wij hadden vroeger ook een theedoek als cape. Stoer hè?

Nu bedrijven als Namco en Capcom serieus beginnen te flirten met Xbox en GameCube, is het belangrijk voor Sony om met eigen, originele toppers te komen. ICO lijkt zo'n topper te worden.

Het zit Ico niet mee. Hij is niet alleen geboren met een iel, slungelig lichaam, uit zijn hoofd groeien ook nog eens twee flinke hoorns. Daar steel je gegarandeerd de show mee tijdens een concert van Slipknot maar Ico's middeleeuwse buren zijn minder enthousiast. Ze vermoeden duivelse invloeden en voeren Ico naar een groot afgelegen kasteel. Diep in het kasteel wordt de arme jongen opgesloten en achtergelaten om te sterven. Met veel mazzel weet Ico zichzelf te bevrijden en kort daarop lacht het geluk hem nogmaals toe; hij ontdekt een kooi met daarin een meisje van een betoverende schoonheid. En ze is nog blind ook! Klinkt als de perfekte chick voor onze Ico.


Wacht, ik heb de sleu....

TOVEREN

Als speler kruip je in de ranke gestalte van Ico. Aan jou de taak om met je nieuwe vriendinnetje uit het kasteel te ontsnappen. Dit wordt geen zondagmiddagtripje want het kasteel is werkelijk gigantisch groot en vol valkuilen, blokkades en andere hindernissen.
Gelukkig kan je meisje een beetje toveren, handig om bijvoorbeeld de magisch verzegelde deuren te openen. Het grootste deel van de tijd ben je echter bezig om het blinde kind verder te helpen. Je kunt haar bij de hand nemen om samen over een gat te springen, of haar roepen wanneer ze je moet volgen.
Regelmatig moet je je schatje een tijdje alleen laten, bijvoorbeeld om ergens een schakelaar te aktiveren of om een voorwerp te zoeken maar zorg dan wel dat je niet te lang wegblijft want een zwarte geest zal regelmatig uit het niets verschijnen en proberen je vriendinnetje op te slokken.

DROMERIGE WAZIGHEID

De graphics in ICO zijn van artistiek zeer hoog niveau, sinds Jet Set Radio heb ik geen game meer gezien die zo origineel is vormgegeven. De beelden kennen een serene, dromerige wazigheid, wat een welhaast spirituele toonzetting oplevert (zo, dat is er ook weer uit).
De lichteffekten zijn subliem en werpen sfeervolle schaduwen op de sprookjesachtige omgevingen. Flarden ambient-achtige muziek en warme geluidseffekten maken de illusie 'door een andere wereld te wandelen' compleet.
Daarbij is de animatie van Ico en zijn meisje bijna overdreven gedetailleerd, waardoor de game herinneringen oproept aan games als Prince of Persia en Another World. Ook de mix tussen aktie, adventure en puzzels neigt in die richting.
Toch lijkt Ico in zijn totaliteit op niets dat ik eerder speelde. Het is een cliché maar de plaatjes op deze pagina doen de game geen recht; je moet ICO spelen om te ondervinden wat er zo bijzonder aan is.

ORIGINEEL

De interne ontwikkelstudio's van Sony hebben zich kwa originaliteit en vernieuwende kwaliteiten nooit echt kunnen meten met die van Nintendo en Sega maar met games als ICO en Ka (een erg grappige musquito-simulator) lijkt daar verandering in te komen.
Toch vreemd dat Sony niet meer ruchtbaarheid geeft aan dergelijke games. Het lijkt wel alsof ze zich een beetje schamen voor hun eigen kwaliteit, terwijl ze de bagger van andere ontwikkelaars (lees: The Bouncer) volop in de schijnwerpers zetten. ◄


Er zou hier toch ergens een hendel moeten zijn....


Niet naar beneden roetsen ICO. Er zit een knoop aan het uiteinde.


Ja, da's Japanse braille.

Criterion Games / Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.criterionstudios.com/burnout.htm

PLAYSTATION 2

VERWACHT Q4 2001

JEROEN

Burnout heeft het al geschopt tot de cover van gamesbijbel The Edge, toch waag ik te betwijfelen of we hier nu met zo'n heel bijzondere game te maken hebben.



BURNOUT

Burnout, voorheen bekend als SRC, is een soort mix tussen Need For Speed, Outrun en Thrill Drive. Klinkt veelbelovend, toch?

In Burnout is het scheuren geblazen door drukke straten waarbij de risiko's die je neemt beloond worden. De makers hebben goed gekeken naar achtervolgingsscènes uit films als Ronin en The French Connection en proberen die spanning en aktie over te brengen op de gamer.

FILOSOFIE

Burnout is, om het heel cru te zeggen, eigenlijk niet meer dan een arcade racer maar daar doe je de game toch een beetje te kort mee. Criterion Games wilde een 'easy to get into' game maken die je even na je werk oppakt en begint te spelen en waarmee je zonder dat je er erg in hebt, doorspeelt tot het bedtijd is geworden.

De game is dan ook echt fun om te spelen en simpel van opzet; het is gewoon een kwestie van gas geven en rondjes rijden maar dan wel door drukbezette straten in Europa, Amerika en Azië.

RISK

Misschien dat je nu iets hebt van 'wat een lame game is dit zeg', toch is deze game iets minder oppervlakkig dan ie in eerste instantie lijkt. Burnout heeft namelijk een puntensysteem; hoe gevaarlijker je rijdt, hoe meer punten het oplevert en hoe meer extra's je kan unlocken.
De risks die je neemt dragen ook bij aan je boost-meter want hoe meer halsbrekende toeren je uithaalt, hoe sneller het metertje oploopt en hoe sneller je de boost kunt gebruiken. De risiko's die je neemt kunnen verschillend zijn; je kan bijvoorbeeld aan de verkeerde kant van de weg rijden, ternauwernood een auto ontwijken en door een bocht sliden. Deze risks kun je natuurlijk ook in combinatie met elkaar gebruiken om zo combo's te vormen.

KAPOT

Het kan voorkomen dat je tijdens het scheuren met volle snelheid tegen een vrachtwagen op knalt. Je wagen zie je dan realtime door de lucht vliegen en zal total loss zijn... maar vijf seconden later kan je weer gewoon verder rijden alsof er niets gebeurd is. De wagen is weer heel en van schade is geen sprake.
Die crashes kun je dan weer na afloop van de race zien en helemaal naar eigen smaak editten. Beetje motionblurr, even in en uitzoomen etcetera.

VERKEER

Tijdens een race kom je heel wat uiteenlopende wagens tegen, althans dat lijkt zo; er zijn eigenlijk slechts een stuk of twaalf verschillende wagens die deel uitmaken van het verkeer, alleen doordat ze random op de kaart worden gezet heb je het idee dat het er veel meer zijn.
Wel indrukwekkend is de manier waarop de overige weggebruikers reageren op jouw weggedrag. Rijd je tegen het verkeer in dan zullen ze toeteren en met hun lichten knipperen om je te waarschuwen ook zullen ze je proberen te ontwijken. Ze gebruiken zelfs hun knipperlichten als ze van rijbaan veranderen.

SLICK

Burnout oogt slick, de game loopt op een strakke 60 frames per seconds en vertoont geen enkele slowdown, zelfs niet als er een stuk of vijftig andere weggebruikers op het scherm aanwezig zijn.
De omgevingen zien er grafisch bijzonder goed uit; er zijn in totaal veertien trajekten met allemaal een eigen sfeer en setting. Zo rijd je de ene keer overdag, de andere keer in de schemering en weer een andere keer 's nachts in de regen. Dat laatste zal er naar verluid GT3-achtig uitzien, waarbij de omgeving realtime in de plassen zal, worden gereflekteerd. Ben benieuwd.



Drank maakt meer kapot dan je lief is.



Schat, volgens mij heb je de kaart ondersteboven!

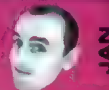


Tja, dan kunt u in uw witte auto wel als een neuroot uw raampje dicht draaien maar een zij airbag was handiger geweest.

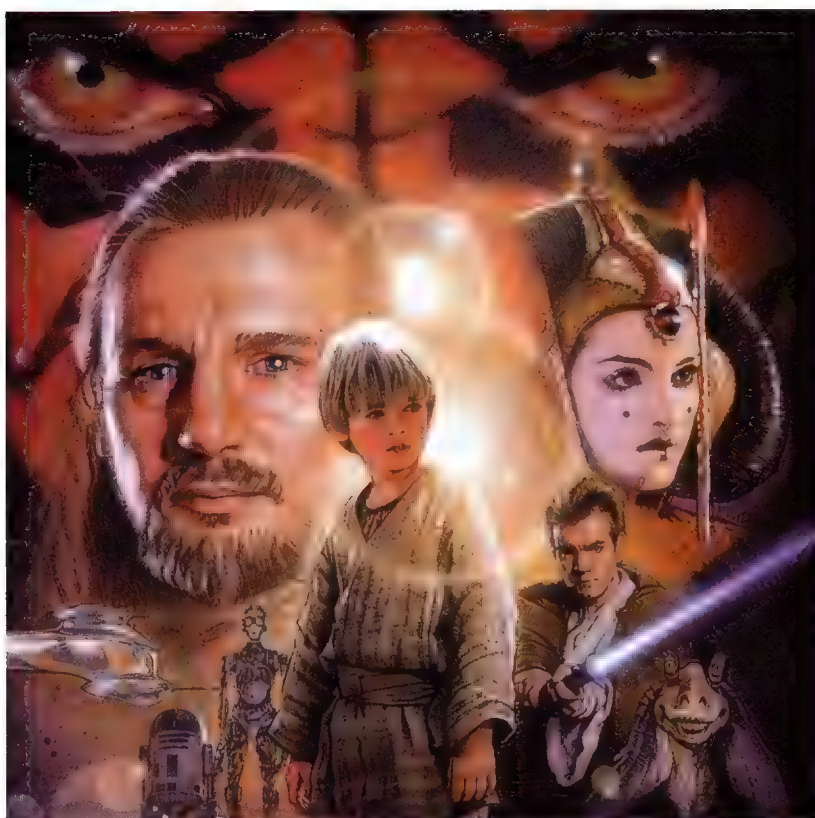
PC

LucasArts / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.lucasarts.com

VERWACHT Q1 2002



Of Jedi Knight II net zo'n klapper wordt als zijn roemruchte voorganger, moeten we nog even afwachten maar de eerste kennismaking met deze game smaakte absoluut naar meer.




Die gaat tekeer, da's vast een hele sterke meneer.


Dan kan je wel factor 15 smeren, je bent toch een beetje aan 't vervellen.

STAR WARS JEDI KNIGHT II
JEDI OUTCAST

Kon ik op de E3 wel vijf hele minuten met Jedi Knight II stoeien, op Activate 2001 was er eindelijk tijd om het spel uitgebreider te bekijken en aan een hands-on speelbeurt te onderwerpen.

Een van LucasArts populairste en meest succesvolle Star Wars titel ooit was zonder twijfel Jedi Knight: Dark Forces II. In deze lightsaber-shooter kon je in de huid kruipen van Kyle Katarn en het opnemen tegen de Dark Side waarbij je zelf kon bepalen of je de Jedi of de Sith kant koos.
Dit sterke element is ook gehandhaafd in de sequel Jedi Outcast. Wederom treedt Kyle in de schijnwerpers en wederom kent hij een innerlijk conflict. Koele Kyle kan zowel de powers van de goede Jedi als de Dark Jedi gebruiken. Gebruik je veel Sith krachten dan zul je uiteindelijk verworden tot slechterik en die verleiding is best lastig te weerstaan daar de slechte powers behoorlijk dope en handig zijn.

EXPLOSIEF

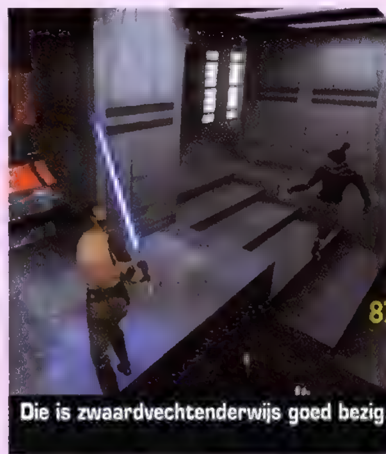
Naast diverse te behalen powers, is je lightsaber natuurlijk het belangrijkste wapen in je collectie. Wanneer je met je enorme blauwe pretpook aan het zwaaien bent, bekijk je de wereld vanuit third-person. Super funky is de mogelijkheid tot het wegslingeren van je lightsaber als een boemerang, waarbij je alle geraakte tegenstanders doormidden brandt.

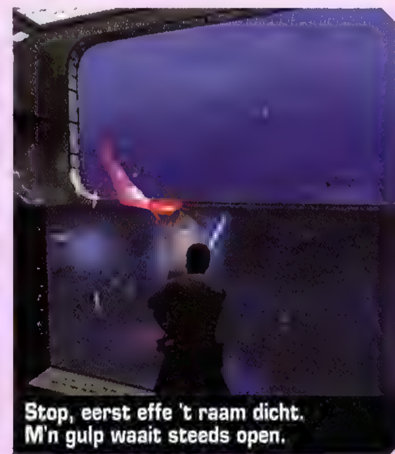
Je lightsaber is bovendien een ideaal wapen om installaties, tonnen en ander (explosief) materiaal mee aan gort te slicen. Al is het wel verstandig om dan uit te kijken dat je niet midden in de exploderende chaos staat. Voor je 't weet heb je een soortgelijke beademingspijp als Darth Vader om je tronie.
Gebruik je schietwapens dan zul je automatisch overschakelen naar first-person en krijgt de game meer een shooter feel.
De levels ogen behoorlijk groot en open met diverse lagen, liften en verdiepingen. Hierbij bieden een snipergun of een crossbow met kneedbompijltjes natuurlijk uitkomst.

PLASTIC LOOK

De graphics mogen er zeker zijn maar lopen in dit stadium toch een beetje achter bij bijvoorbeeld het fenomenale Return To Castle Wolfenstein. Dat komt met name door de old skool plastic look van de vele indoor levels, geheel in stijl met de oude Star Wars films. Het schijnt dat George Lucas himself dit zo eist, iets wat we ook al zagen bij Rogue Leader op de NGC.
De fonkelende lightsaber is echter het pronkstukje van het spel en met name confrontaties met Dark Jedi en het inzetten van je juiste powers is een genot om naar te kijken. Het is duidelijk dat daar in dit vroege stadium de meeste aandacht naar uit is gegaan. Speciaal voor deze level-boss-achtige confrontaties zijn prachtig arena's bedacht met reflekterende vloeren, marmeren pilaren en glazen koepels. Hierbij komen de schaduwen, vechtmoves en opspattende vonken (wanneer twee zwaarden elkaar raken) optimaal uit de verf. Echter, de animaties van de karakters zijn nog een beetje houterig en kunnen nog wel wat fine-tuning gebruiken maar we zijn dan ook nog een dik half jaar van de release verwijderd (en wie weet komt daar - in de traditie van het eeuwige uitstellen in de gamesbizz - zo maar weer een half jaar bij).
Kwa gameplay heb ik er, mede dankzij de hulp van Raven en gezien de potentie van de eerste Jedi Knight, wel vertrouwen in dat het goed komt met deze game.


Als je dat ding met twee handen moet vasthouden, is het geen licht zwaard?

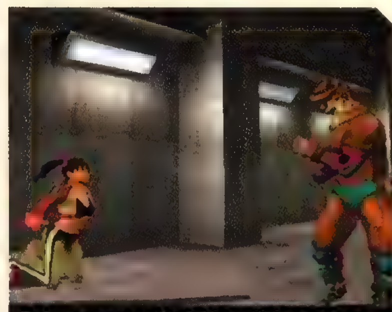

Die is zwaardvechtenderwijs goed bezig.


Stop, eerst effe 't raam dicht. M'n gulp waait steeds open.

PLAYSTATION 2
VERWACHT Q4 2002

Zou Tekken 4 in staat zijn om de trofee voor beste fightinggame bij Namco te houden?


Ik moet echt gaan lijnen, dit is al de derde broek deze vakantie.


Pak me eens effe lekker, jij beest van me.


Ooh mannen, ze begrijpen ook niks!

TEKKEN 4

'Tekken 4 is toch al lang uit', hoor ik je denken. Nope, dat is Tekken Tag Tournament en dat is geen volwaardige opvolger van Tekken 3 volgens Namco.

Misschien zijn er enkele gelukkige gamers onder jullie die binnenkort een Tekken 4 kast in hun plaatselijke arcade afgeleverd krijgen. Het spel komt namelijk binnenkort in de speelhal maar ik betwijfel of er in Nederland meer dan een handvol te vinden zullen zijn. Als er überhaupt al ergens zo'n kast komt te staan. Meer kans heb je waarschijnlijk als je een van de grotere buitenlandse arcade hallen bezoekt.
Tekken 4 is zo ontwikkeld dat de arcade versie in principe makkelijk te poorten moet zijn naar de PlayStation 2. Nou ja, wat is makkelijk? Namco heeft er nog steeds meer dan een jaar voor nodig. Dus met een beetje mazzel zien we de ultieme vechtgame tegen het einde van volgend jaar hier in de winkels liggen. In de tussentijd hebben wij alvast een preview voor je.

INSPIRATIE

Dat Tekken 4 opnieuw een vechtgame is, zal je niet verbazen. Het zal je waarschijnlijk ook niet verbazen dat bijna alle populaire characters van de voorgaande versies in dit vierde deel terug te vinden zijn.
Maar wat heeft Namco dan gedaan om deze nieuwe Tekken titel te doen onderscheiden van alle vorige?
Om te beginnen is alles wat goed was aan Tekken 1,2,3 en Tag Tournament terug te vinden in deel 4. Verwacht dus indrukwekkende combo's, snelle aktie, vette countermoves en boven alles de mogelijkheid om je tegenstanders goed te vernederen met de aller wreedste trappen, punches, grepen en combo's. En dat allemaal met een besturing die zo simpel is dat zelfs een beginner het gevoel krijgt dat ie een hele vent is als ie Tekken 4 voor het eerst speelt. Ach ja, we kennen het eigenlijk allemaal wel want zo zou je alle voorgaande Tekken games ook wel kunnen omschrijven. Namco heeft echter deze keer ook zijn stinkende best gedaan om de gameplay te verbeteren en daarbij hebben ze goed gekeken naar Dead or Alive 2 en de aankomende Virtua Fighter 4.

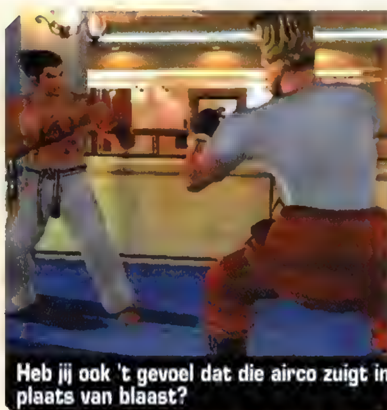
ACHTERGROND

Het valt gelijk op dat Namco eindelijk wat heeft gedaan aan de eindeloos saaie niet-interaktieve achtergronden waar de Tekken games bekend om stonden.
In Tekken 4 is een level echt een plek waar een gevecht plaatsvindt. Steegjes, straten, bospaadjes die

Namco / Sony / Columbia Tristar / 035-6250720 / www.tekken.com

BORIS


Altijd weer fascinerend hè, zo'n mierenkolonie.


Heb jij ook 't gevoel dat die airco zuigt in plaats van blaast?



Da's wel effe andere koek dan de föhn van je vriendin hè?



Die laat even een frisse wind door het beat'em up genre waaien.

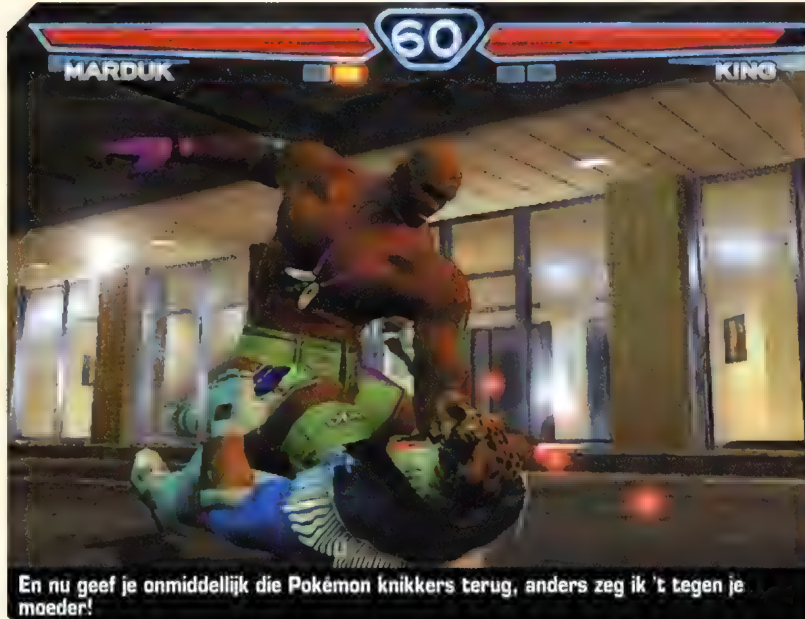
naar grasvelden leiden en ga zo maar door. De truuk zit hem erin dat deze nieuwe stages muren hebben waar tegenaan getrapt kan worden en waar je tegenstanders je tegen vast kunnen zetten. Je kunt die muren echter ook gebruiken bij een aantal countermoves en combo's. Zie je het al voor je dat je de tegenstander met zijn hoofd een paar keer hard tegen de muur ramt?
Het zijn niet alleen muren maar ook verhogingen zoals we die kennen van Dead or Alive 2 en ook kleinere niveauverschillen die in dit vierde deel een belangrijke rol spelen. Je zou kunnen zeggen dat spelers deze keer veel beter gebruik van het terrein kunnen en moeten maken. Overigens gaat de interaktie met de background nog verder en zou je in een level in het bos zelfs bomen kunnen omschoppen.

SIDE STEPPING

Er is nog veel meer verbeterd. Je kunt nu namelijk nog makkelijker om je tegenstander heen draaien en daarbij kun je ook weer goed gebruik maken van de omgeving. Met een beetje inzicht en techniek kun je de tegenstander een dode hoek in slaan en hem vervolgens met een (muur)-combo afmaken.
Ook de position changes zijn er in Tekken 4 sterk op vooruit gegaan. Dus die tegenstander die in een hopeloze positie tegen de muur aan staat, kan in één move de rollen omdraaien. Op deze manier heeft Namco geprobeerd om de gameplay aanzienlijk uit te diepen.
Het viel ons alleen wel op dat de nadruk bij de gevechten wel heel erg zwaar komt te liggen op side stepping. Dat is natuurlijk een beetje jammer want in plaats van elkaar te ontwijken zou je als Tekken speler juist bezig moeten zijn om elkaar aan te vallen. Ontwijken doet een echte kerel wel met countermoves, toch?

CHARACTERS

Misschien weet je nog dat Kazuya in het verleden het King of Iron Fist Toernooi niet overleefde maar vreemd genoeg werd zijn character wel aangekondigd in Tekken 4.
Wat blijkt nou? Kazuya is wel degelijk dood maar zijn genen zijn gestolen door een bedrijf dat zich specialiseert in het klonen van menselijk DNA. Deze corporation heeft zo zijn eigen belangen bij het opnieuw tot leven komen van Kazuya en klonen zijn lichaam. Zodoende doet Kazuya dus opnieuw mee aan het King of Iron Fist toernooi dat opnieuw door Heihachi georganiseerd wordt.
Er zijn natuurlijk nog meer deelnemers; achttien in totaal maar Namco heeft er op het moment dat we dit schrijven nog maar tien bekend gemaakt.
Om te beginnen maakt Paul Phoenix opnieuw zijn opwachting. Hij heeft nog wat goed te maken nadat hij de onofficiële winnaar werd van het derde toernooi maar vergat om niet alleen Ogre maar ook True Ogre te verslaan. Ling Xiaoyu is klaar met haar school en heeft deze keer weer alle tijd om mee te doen aan het toernooi. Zij staat ook garant voor het broodnodige gezwaai met tieten. En wat voor tieten...
Christie Monteiro is nieuw en behalve een mooi gerenderde borstpartij, heeft zij de erfenis van Eddy Gordo op zich genomen. Haar capoeira stijl doet niet onder voor die van Eddy. Craig Marduk is ook nieuw. Deze kleurrijk getatoeëerde bruut doet in de verte een beetje aan Bruce denken.
Op veler verzoek is de stoere worstelaar King ook terug samen met de onvoorspelbare Yoshimitsu! Steve Fox a.k.a. Dean Earwicker is een nieuwe character die bekend staat om zijn ouderwetse boxing skills en Hwoarang en Marshall Law zijn weer oude bekenden die hun opwachting zullen maken.



En nu geef je onmiddellijk die Pokémon knikkers terug, anders zeg ik 't tegen je moeder!



Sorry, dat ging echt per ongeluk.

Zoals ik al eerder zei, zijn er dus nog acht plaatsen over maar wie die posities zullen invullen, wil Namco nog niet verklappen. We houden je op de hoogte. ◄

ACTIVATE

Wat krijg je als een glooiend Engels landschap, een hotelkasteel, liters champagne en een lading kersverse games door elkaar roert? Activate 2001!


Later gaf Jan toe dat er pure champagne in die groene fles zat.

'Wat is Activate nu weer', hoor ik je denken. Activate is een door Activision georganiseerd event waarbij ze aan de Europese pers haar aankomende games laat zien.
Dat gebeurt met veel bombarie, in een absurd luxe kasteelhotel omringd door golfbanen en glooiend landschap, compleet met een knallend feest met champagne en andere lekkernijen.
Echter het was ook 'werken' geblazen en er moesten games bekeken en getest worden.
Activision wil de komende twaalf maanden alleen maar Triple A titels uitbrengen. En samen met Infogrames en EA is Activision een big player aan het worden. Met titels als Soldier Of Fortune II, Doom op de GBA, Star Trek Bridge Commander, de LucasArts spellen, Tony Hawk 3 en drie nieuwe Spiderman games heeft Activision sterke troeven in de hand.
Een aantal titels hebben we al uitgebreid besproken (o.a. Star Wars games, SoF II en Wolfenstein) dus zal ik me fokussen op titels die we nog niet kennen en ander nieuws van Activision.

EXTREME SPORTS

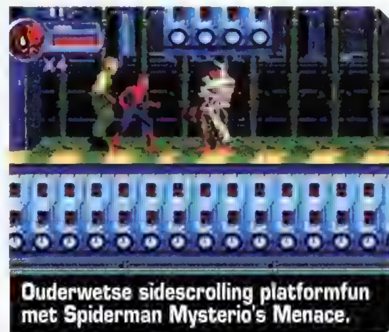
Onder de naam O2 brengt Activision haar Extreme Sports games uit. De Tony Hawk branche loopt als een tiet en het concept wordt behoorlijk uitgemolken maar zolang het leuke games oplevert hoor je ons niet klagen. Was Dre drie maanden geleden niet echt enthousiast over Shaun Palmer's Pro Snowboarding, nu zag de PS2 versie er erg lekker uit. De stunts en de graphics waren behoorlijk opgepoetst en de game heeft een sneaky verslavende faktor.
Een erg leuke Two Player mode is een stunt-event waarbij je elkaar 'wegduwt'. Je speelt dit in een verticaal splitscreen en hoe meer stunts je maakt, hoe meer beeldvullend scherm je krijgt, waardoor de andere speler steeds minder beeld heeft en dus steeds minder ziet wat hij doet. Zo kun je elkaar proberen van het tv-scherm af te duwen, hilarisch!
PS2 versies van Mat Hoffman's Pro BMX 2 en Kelly Slater's Pro Surfer staan eveneens op stapel. Kelly Slater is een soort Tony Hawk op een surfplank. Dus dat wordt stunten op de golven.


Tony Hawk loopt als een tiet. En tieten melk je uit.


Shaun Palmer's Pro Snowboarding: een soort Tony in de sneeuw.

SPIDEY SPINT VERDER

Spiderman heeft Activision geen windeieren gelegd en dus kon je er op wachten: Spiderman II. Hier heeft Dre al over verteld in het juni nummer dus daar zal ik jullie niet meer mee vervelen.
Toch is er meer nieuws over Spidey te melden. Spiderman fans kunnen volgend jaar uitkijken naar een nieuwe Spiderman film (origineel getiteld Spiderman The Movie) en dus komt daar ook een game voor de PS2 van.
Spiderman The Movie game ziet er erg goed uit en de stad leeft veel meer dan bij de PSOne versie. Ook de animaties en de diverse webtricks zijn veel spectaculairder dankzij de power van de PS2.
Voorts spint onze sympathieke 'webmaster' z'n draden binnenkort ook op de GBA in een ouderwetse side-scrolling platformer onder de titel Spiderman: Mysterio's Menace.


Ouderwetse sidescrolling platformfun met Spiderman Mysterio's Menace.


Spidey op de PS2 ziet er een stuk beter uit dan Jan in korte broek!

RACEGAMES?

Activision is over één segment niet te tevreden: racegames. Ook dit genre wil de uitgever uit gaan bouwen tot een goedlopende branche. Supercar Street Challenge op de PS2 is de eerste aanval en ondanks dat de game er goed uitziet, heb ik er mijn twijfels over. Het spel heeft van alle toppers de beste elementen gebruikt en daardoor mist het een eigen smoel. De Creator-optie (zie


Supercar Street Challenge heeft veel uit andere games geleend.

2001

Dre's verslag) is leuk maar het racen zelf is een beetje hotseknots rechttoe, rechtaan.
De andere racegame die op PC, Xbox en PS2 moet verschijnen is de rallytitel Race Of The Champions. Infogrames heeft onder deze licentie al een keer een rallygame uitgebracht. Die deed het niet goed, terwijl het een sterke game was. Ook nu zagen de eerste beelden er waanzinnig goed uit, al heeft de game de juiste marketing nodig om een breed publiek te bereiken.


Race Of The Champions heeft zware concurrentie.

TIEN JAAR STAR TREK

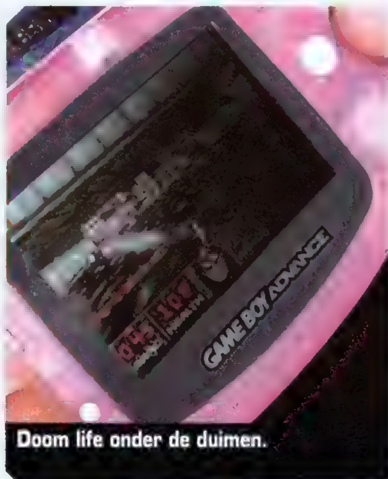
Activision heeft momenteel twee Star Trek titels in de maak. Bridge Commander en Star Trek Armada II. De laatste belooft een zeer diepe en veelzijdige RTS te worden en Bridge Commander laat je de Enterprise besturen vanaf de brug. Dit is voor fans van Star Trek natuurlijk super cool. Verder wist men nog te melden dat vanaf zomer volgend jaar Activision een tien jarige alleenrecht deal heeft om alle Star Trek titels uit geven. Nu doen ook Interplay en Simon & Schuster Interactive nog Star Trek titels en die kwamen niet altijd uit in Europa.


Star Trek Armada 2 belooft een veelzijdige RTS te worden.


In Bridge Commander kun je de Enterprise besturen vanaf... de brug.

DOOM OP DE GBA

Ook de GBA wordt krachtig ondersteund door Activision. Naast de genoemde Spiderman game komt ook X-Men: Reign Of Apocalypse uit. Ook de sporttitels Shaun Palmer's Pro Snowboarder, Tony Hawk 3 en Mat Hoffman's Pro BMX zien het licht op Nintendo's nieuwe handheld. Met de kwaliteit van Tony Hawk 2 op de GBA in het achterhoofd zijn dit titels om naar uit te kijken.
Het meest onder de indruk was ik echter van Doom op de GBA. Jawel, good old Doom. En het mooie is, het ziet er exact uit als de eerste Doom game op de PC. Dit is pure nostalgie en erg imposant. Eindelijk eens een vette shooter op de GBA en ik verzeker dat die game sky high zal gaan.

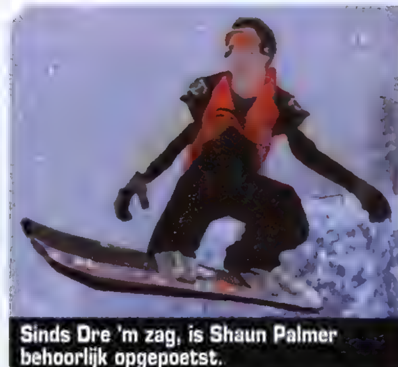


Doom life onder de duimen.


Met good old Doom krijgt ook de GBA een vette shooter.

KORTOM...

Al met al zitten er behoorlijk wat sterke games tussen het verse aanbod van Activison en met name de shooters en de extreme sportbranche O2 zullen voor heel wat cash gaan zorgen.
Wat sceptischer ben ik over de racetitels van Activision. De rallygame zag er goed uit maar er zijn erg veel sterke concurrenten (Colin McRae, V-Rally, Pro Rally, WRC(?)) en van Supercar Street Challenge werd ik in dit stadium niet echt warm.
Ook de Star Trek titels zijn echt voor fans en zullen niet de Triple A status halen die Return To Castle Wolfenstein en Tony Hawk 3 gaan bereiken. En Mutant Academy 2 vind ik echt drie keer niks.
Toch heeft Activision meer goede dan slechte games in de pocket en zullen ze ons de komende maanden met genoeg fijne titels vermaken. ◄


Sinds Dre 'm zag, is Shaun Palmer behoorlijk opgepoetst.


Knap hoor, maar toch sta je zo behoorlijk voor lul.


Gamende Trekkies blijven ook in de toekomst aan hun trekken komen.


In grafisch opzicht worden in Supercar Street Challenge alle registers opengetrokken.

PLAYSTATION

SCORE 81

GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	7

The Italian Job is typisch zo'n game waarvoor je je PSX toch nog maar even ingeplugged houdt. Veel Driver invloeden maar genoeg variatie om je lange tijd zoet te houden.


Wat die gasten in Crazy Taxi kunnen, kunnen wij ook!


En dan bij de badkamer linksaf.


Enorme penis agraricus! Je hebt het goud op de toonbank laten liggen!


Ik vertrouw helemaal op die pijl.

THE ITALIAN JOB

Je hebt het in PU 9 al kunnen lezen: de PSX is nog niet dood. En om dat maar meteen aan te tonen, komt SCI met een wel heel geinige game op de proppen: The Italian Job.

Wie zegt dat The Italian Job (TIJ) veel weg heeft van Driver, heeft gelijk. Het verschil zit 'm echter in de invalshoek. Bij Driver was je een undercover cop die allerlei vuile zaakjes moest opknappen voor een stel bandieten om zo status te verwerven en je op die manier op te werken tot de top van een criminele organisatie.
In TIJ ben je een kleine crimineel in de jaren 60 die van plan is om een partij goud te jatten in Turijn.
Het klinkt inderdaad wat simpel en het verhaal is dan ook eerder een soort van slapstick dan een serieuze thriller.

WARMING UP

Voordat je aan de echte Italian job kunt beginnen, zul je eerst moeten bewijzen dat je geschikt bent voor de klus en uit wat voor hout je gesneden bent.
De voorbereiding begint in Londen alwaar je verschillende opdrachten krijgt. Pik iemand op van het station, jat een auto et cetera. Het zijn vrijwel alleen maar korte opdrachtjes die je moet voltooien alvorens je door kan naar Turijn.
De opdrachten in Londen zijn dan wel kort maar, zoals de Engelsen het zeggen, zeker geen 'walk in the park'. Alle opdrachten moet je binnen een bepaalde tijd afronden en ik moet zeggen, je zult alle zeilen bij moeten zetten wil je de opdracht tot een succesvol einde brengen.
Eenmaal in Turijn aangekomen kan het echte werk beginnen. Je eerste opdracht is een lekker lange en bij-

Sci / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sci.co.uk



zonder simpel; sightseeing, oftewel de boel verkennen. Je rijdt rustig rond in Turijn op zoek naar plaatsen die belangrijk kunnen zijn voor het verloop van de game. Op deze manier leer je de stad een beetje kennen en weet je waar de belangrijke gebouwen staan. In Turijn zul je ook de overval plegen om uiteindelijk de veiligheid te vinden via een vlucht door de Alpen.

PIJLEN

TIJ is een mission based game en je zult de verschillende missies dus een voor een moeten halen wil je verder komen in het spel. Alle missies zijn tijdgebonden en best pittig. Om je een beetje te helpen tijdens je ritjes door de stad hangt er in iedere missie een pijl boven je auto die zo'n beetje aangeeft waar het doel zich bevindt. Het is dan aan jouw om de snelste route te kiezen, het is dus best belangrijk dat je weet waar je naar toe rijdt als je een zijstraatje neemt terwijl de 'pigs' achter je aan zitten.
Juist om die reden is er de Free Ride mode; hier kun je in een van de veertien wagens (eerst unlocken) de stad verkennen. Je kan dus op je gemak door Londen of Turijn rijden en zo alle sluiproutes in je achterhoofd prenten voor het geval de cops achter je aan zitten.

MINIGAMES

Naast de eigenlijke game heeft TIJ ook nog een aantal minigames. Zo is er een Party Play voor maar liefst acht personen, een Destructor mode, een Checkpoint mode en natuurlijk de Free Ride mode.
Destructor is pionnen omver rijden en binnen een bepaalde tijd finishen en bij Checkpoint gaat het om een aantal poortjes dat je moet passeren voordat de tijd om is.
In Party Play rij je om de beurt hetzelfde trajekt en degene die het snelste is wint. Klinkt een beetje stom maar neem van mij aan dat het bijzonder grappig is.

FUNNY

Er zijn in ieder geval genoeg modes om je een tijdje zoet te houden. Ook de eigenlijke game heb je niet binnen een paar uur uitgespeeld. Mede door de pittige tijdlimieten en super irritante politiewagens kan het nog wel eens een hels karwei worden.
En net wanneer je denkt dat je alles gezien hebt, zitten er nog wat kleine grapjes in de game. Het zijn hele kleine dingetjes maar wel de moeite waard om ze een keer gespot te hebben. Zo zal de camera op bepaalde momenten Matrix stijl om je heen draaien of krijg je je wagentje vanuit een wel heel vreemd perspektief te zien.
Tip: als je tijdens de ontsnapping met de drie Mini Coopers achter elkaar door Turijn crosst, probeer ze dan in de juiste volgorde te houden. Je zult dan een aantal leuke voorvallen te zien krijgen.

NICKED

De graphics verdienen een pluim; ik heb nagenoeg geen storende pop-up waargenomen. Ook ben ik te spreken over de steden die SCI in beeld heeft gebracht; voor een PSX game bijzonder gedetailleerd. De verschillende gebouwen (Big Ben, Kings Cross), alsmede de drukke straten in Londen kloppen gewoon.
Wat minder vind ik de besturing van de wagens. Voor mijn gevoel zweven ze iets te veel en als je met een beetje vaart een heuveltje op of af rijdt, stuiter je wel heel erg heftig. Hierdoor is je wagen op sommige momenten oncontroleerbaar.
Wat weer een hoop goed maakt, zijn de politiewagens; die zijn echt een pain in the ass. Je hebt steeds het gevoel dat het onmogelijk is die gasten af te schudden en dat maakt de game weer hard as nails. Je kan trouwens ook op een realistische manier gearresteerd worden. De cop die jou achtervolgt probeert namelijk je kenteken op te schrijven tijdens de achtervolging, Je ziet dan links onderin langzaam je nummer verschijnen en als 't er helemaal staat is het "you're nicked".
Reden genoeg dus om gas op de plank te houden en de meest vreemde capriolen uit te halen om die volhardende cops van je af te schudden.



Rare jongens die Engelsen. Ze rijden links en parkeren hun auto's op z'n kant.



Daar kan GT3 op de PS2 nog een puntje aan zuigen!


Shit, ik krijg m'n flaps niet uit.


Je kunt natuurlijk ook gewoon vragen of iedereen uit wilt stappen.

OPSTOPPING DE LUXE

The Italian Job is gebaseerd op de gelijknamige film uit 1969 met Michael Caine in de hoofdrol. De game volgt de film op de voet en bevat de originele soundtrack. Zelfs de tussenfilmpjes zijn zo nauwkeurig mogelijk nagemaakt.
Een leuke anecdote over de film is de volgende. In de game moet je ontsnappen met al het goud in je kofferbak. Die ontsnapping speelt zich af in Turijn alwaar je door allerlei verkeersopstoppingen crosst.
Die verkeersopstoppingen waren ook in de film aanwezig en dat waren echte opstoppingen, geen in scène gezette chaos! Michael Caine was namelijk naar de verkeerscentrale geweest en vroeg aan de knakker die het controlepaneel voor de stoplichten in de gaten moest houden of hij ook alles uit kon zetten. Tuurlijk, was zijn nuchtere antwoord en zo geschiedde. Heel Turijn stond vast en de beelden werden gebruikt voor de film.

PC

SCORE 85

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	8

Evil Twin is een gigantisch avontuur dat de grenzen van de fantasie overschrijdt. Laat je opslokken door de prachtige droomwereld. Een beetje vreemd, maar wel lekker...

EVIL TWIN

Platform adventures in 3D zijn niet echt populair. Mix je daarentegen twee toptitels als Rayman en Alice op een frisse, freaky manier, dan krijg je een game die behoorlijk wat te bieden heeft.

De game-industrie heeft momenteel een enorm probleem: eenheidsworst. Iedereen maakt dezelfde games omdat inventiviteit en vernieuwing nauwelijks meer scoort. Natuurlijk zijn er heel veel leuke games maar het zijn tegelijkertijd erg veel dezelfde games.
Gelukkig zijn er nog ontwikkelaars die binnen bestaande genres en spelconcepten originele, nieuwe ideeën ontwikkelen. Neem Evil Twin; een 3D platform game die raakvlakken heeft met Rayman en kwa sfeer en verhaallijn naar Alice neigt. Toch wist In Utero van Evil Twin een unieke game te maken die ook tijdens het spelen steeds blijft verrassen. Hoe ze 'm dat hebben geflikt, lees je in de volgende alinea's.

BIZAR

Eigenlijk draait de hele game om de ontvoering van een teddybeer. Dat klinkt idioot en dat klopt want de hele game is flink bizar en aangenaam geflipt.
De hoofdpersoon is Cyp. Niet te verwarren met de Friese krullenbol van die glazuurzoete popliedjes makende band, dat is Syb. We dwalen af. Cyp is een wees en samen met zijn weesvrienden viert hij zijn verjaardag in een oud, creepy weeshuis.
Macaber genoeg valt de verjaardag van het achtjarige mannetje samen met de sterfdag van zijn ouders. Niet zo gek dus dat Cyp behoorlijk chagrijnig is en alles en iedereen die dag vervloekt. Zelfs zijn imaginaire pratende vriendje Lenny the Bear moet het ontgelden.
Echter, teddybeer Lenny staat symbool voor Cyp's fantasie en wordt gekidnapt door een kwade kracht. Een moment later worden Cyp en zijn vriendjes getransporteerd naar een surrealistische droomwereld met de naam Underbed.
Cyp staat er zo'n beetje alleen voor daar Lenny volkomen spoorloos blijkt en Cyp's vrienden allemaal gevangen zijn op een van de zwevende eilanden waar Underbed uit bestaat. De enige die je kan helpen is een dronken ogende olifant die dienst doet als komische noot en gids.

SUPERCYP

Cyp is een behoorlijk agressief en opgefokt mannetje die gewapend met zijn katapult (later krijg je upgrades) springend en rennend op pad gaat. Ook zijn woordkeus gaat verder dan de leesboekjes van de lagere school. Het stekelige knaapje 'damnt' dit en ' damnt' dat en alles zuigt in zijn ogen.
Gelukkig kan Cyp zijn fantasie aanspreken zodat hij tijdelijk kan transformeren in zijn donkere en veel sterkere alter ego SuperCyp. Tataa, zie daar de titelkeuze. Voordat je echter in SuperCyp kunt veranderen, moet je genoeg powerups verzameld hebben.


Schat, trek 't je niet aan, ze zijn gewoon jaloers op onze mutsen.

In Utero / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.in-utero.com



EVIL CONSOLE

Evil Twin is er nu voor de PC en de PS2 en de Dreamcast versies verschijnen beide in november. De gameplay doet op sommige punten erg 'console-achtig' aan zoals het wisselen tussen karakters en het ingame saven op bepaalde punten.
Hoewel de console meestal een ietwat prettigere controle heeft, verloopt de besturing op de PC opvallend soepel. Met een ingeplugde gamepad is het sowieso prima toeven in de droomwereld van Cyprien.
Grafisch geniet de PC duidelijk de voorkeur. Het spel speelt goed in op de laatste technieken en in de hoogste resoluties draaiend op een dikke videokaart is Evil Twin duivels mooi.

SuperCyp is sneller, sterker en hij kan vuurbollen en andere handige wapens op diverse monsters afvuren. Via zijn Flying mode kan hij bovendien bij moeilijk te bereiken gebieden komen. SuperCyp is echter een stuk lastiger te besturen. Voor het preciesere werk (zoals het omver schieten van schakelaars met je katapult) speel je dus beter met Cyp.

LOSGESLAGEN

Op het gebied van de graphics weet Evil Twin behoorlijk te imponeren. De makers hebben alle conventies overboord gegooid en hun fantasie de vrije loop gelaten. Daarbij dienden verhalen als van Alice in Wonderland, Erik of Het Klein Insectenboek, The Wizard of Oz en Luilekkerland als inspiratiebronnen.
Ieder zwevend eiland heeft een link met een van Cyp's gevangen vrienden. Zo is een van zijn maatjes een enorme veelvraat met als gevolg dat dit eiland een levende snoepwinkel is. Alles wat je maar kunt eten paradeert hier rond. Geplaveide wegen van suikerkoek, rondrennende radijsjes, agressieve aardappelen, bijdehante bananen en wauwelende worsten zijn slechts een paar voorbeelden van wat je daar tegenkomt. Andere eilanden staan helemaal in het teken van lava en vuur of vormen een jungle van bloemen, planten, bomen en struiken.
Ieder level behoudt zijn eigen feel en sfeer en aan ieder detail is gedacht. Ook de soms gigantische en over-the-top levelbosses zijn altijd geheel in stijl met het betreffende eiland.


Hey, you know what, guys, our buddy Cyp is depressed.
Maar ik zal 'm wel opvrolijken, ben immers de leukste thuis in het weeshuis.

JUMP & RUN

Evil Twin levert een prettig gestoorde speelervaring op waarbij Cyp en SuperCyp van het ene dolle avontuur in het andere duikelen. De levels zijn niet alleen mooi, er is ook vreselijk veel te ontdekken en te doen. Het aktiveren van schakelaars, het oplossen van weirde puzzels, het verzamelen van diverse voorwerpen en het volbrengen van sommige miniquests zorgen voor een aantrekkelijk adventure. Al bestaat de aktie wel wat vaak uit jump and run elementen en typische platformcombat.
Een probleem is dat je zo nu en dan aan je lot overgelaten wordt en no clue hebt wat je moet doen. Gelukkig dat de wereld van Evil Twin goed te verkennen is en de delen van het spel niet per se volgens een strikt rechte lijn afgewerkt hoeven te worden. Kortom, een 3D platform-adventure waarmee het genieten is geblazen. ◀

EVIL ALICE

Evil Twin heeft nogal wat overeenkomsten met Alice. In beide games beland je als het ware in de psyche van een doorgedraaid kind. En in beide gevallen dien je in die staat van onderbewustzijn puzzels op te lossen en gevaren te weerstaan om er voor te zorgen dat alles weer bij het oude komt. Ook het geluid - erg creepy - lijkt in sommige gevallen wel rechtstreeks gejat van Alice. Dezelfde spooky sounds en eveneens een vals klinkende speeldoos hoorden we ook in Rogue Entertainment's titel.
Toch heeft Evil Twin absoluut een eigen smoel, is de gameplay veel gevarieerder en zijn de levels zeer interaktief en dus extra funny. Met name dat laatste element was in Alice een behoorlijk gemis. Neem daarbij het gegeven dat Alice wat aan de korte kant was en Evil Twin maar liefst uit 66 uitgebreide en afwisselende levels bestaat. Juist, dan heb je dus wat...


Sorry, maar voor beastmoves moet je op pagina 66 zijn.


Nou, waar blijft dat gejuich?


"In 't hart van mijn gevoehoel......". Kop dicht je bent Cyp en niet Syb, broodje-ballenwipper!


Cyb is gelukkig in plat-vorm.


Zo, daar is m'n wandelende tak nog een dikzak bij.





--THEY'RE BACK!
BUT THIS TIME MORE POWERFUL THAN EVER BEFORE...



Sega / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sega.com

JJ

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	6	7	69

Als je echt een goede shooter voor je DC wilt kopen, kun je beter voor UT of Quake 3 kiezen. Outrigger is leuk voor een weekend, meer niet.



OUTRIGGER

Met Outrigger doet Sega een poging zelf een shooter van het kaliber Quake 3: Arena en Unreal Tournament in de markt te zetten.

De ultra simpele shooter Outrigger heeft tijdenlang met name de Aziatische arcadehallen in vuur en vlam gezet. Voor de DC veranderde Sega weinig; het verhaal is nog steeds een flinterdun excuus om je vingers blauw te knallen. Je bent lid van het ICTS (International Counter Terrorism Special Forces) en moet er voor zorgen dat de aarde gezuiverd wordt van tuig.

DIVERS

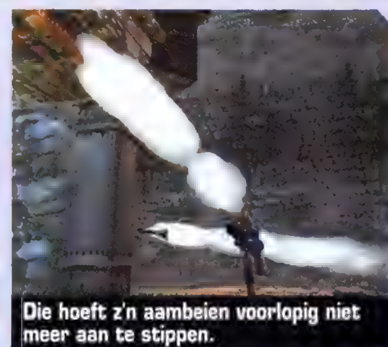
Om toch iets meer body aan de game te geven, besloot Sega missies aan de Singleplayer mode toe te voegen. In Novice, Intermediate en Advanced moet je nu vijftien opdrachten uitvoeren.
Op zich zijn de missies lekker divers; de ene keer moet je snipen of bommen vinden, de andere keer is het zaak een bepaald aantal kills binnen een bepaalde tijd te maken of in een mini-deathmatch de meeste kills binnen slepen.

De pret wordt echter bedorven door een aantal forse misperen. Allereerst is de Mission mode te kort. Een geoefende fragger heeft de boel in een uur of tien uitgespeeld. Ten tweede is de balans tussen de missies volkomen zoek. Soms (ook in Intermediate en Advanced) raffel je een opdracht binnen een halve minuut af om in de volgende missie hopeloos vast te zitten. De moeilijkheidsgraad loopt niet mooi op.
Een derde mispeer is de besturing. Ik wil de discussie controller/shooter niet opnieuw oprakelen maar de DC controller is echt ongeschikt voor de ongehoord rappe aktie in Outrigger. De D-pad en de stick bevinden zich aan één kant en dus kun je lastig bewegen en mikken. En hoewel Sega een flink aantal preset besturingsinstellingen aan de game heeft toegevoegd, voldoen ze bijna allemaal niet.

LAF

Het vierde en laatste probleem wordt veroorzaakt door de AI van de tegenstanders. Over het algemeen was ik daar erg over te spreken maar toch zijn er missies die op absurd simpele wijze afgerond kunnen worden. Zo pakte ik tijdens een missie een wapen met geleide projektielen, ging op een centraal punt staan en bleef maar vuren op de vijand die in een hoekje achter een pilaar stond. In plaats van snel weg te gaan, bleef de CPU achter de pilaar te voorschijn komen, waardoor ik hem steeds kon raken. Binnen tien seconden was de klus geklaard.
Of neem nu de team-opdrachten waarin je samen met een CPU de strijd aangaat tegen twee ander CPU's. Wat bleek; als je snel wilt winnen, verschuil je je zoveel mogelijk en laat je jouw makker het werk doen. Dergelijk laf gedrag mag natuurlijk niet beloond worden.


Zat opa net rustig z'n pijpje te roken.


Die hoeft z'n aambeien voorlopig niet meer aan te stippen.


Die zwartrijders worden steeds brutaler.

CONCURRENTIE

De Singleplayer mode krijgt nog net een magere voldoende dankzij de superbe graphics. Outrigger haalt alle kracht uit de DC en de fantasievolle omgevingen zijn mooi en strak in beeld gebracht.
De Multiplay mode (VS-mode) is weliswaar iets beter en uitdagender om te spelen maar ook daar zag ik geen perfektie.

Allereerst is er geen online DC community in de Benelux maar daar kan Sega niets aan doen (of toch???). Blijft over het fraggen met drie vrienden op één DC.
Outrigger kan dan duidelijk de concurrentie met Quake 3 en Unreal T. niet aan. Bijvoorbeeld omdat er maar twee gamemodes zijn: 'Wie haalt de meeste kills binnen' en 'Wie haalt het eerst het afgesproken aantal kills'. Of omdat de karakters en de wapens niet echt tot de verbeelding spreken. Of omdat de collision detection soms zuigt waardoor absoluut zekere hits niet geteld worden. Of omdat het third person gezichtspunt niet echt lekker mikt. Of omdat de aktie soms te snel is voor de kleine arena's. Of omdat...



Barst, heb ik nog zo geoefend als standbeeld op de Dam.

PLAYSTATION 2

SCORE 92

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	8	9

Silent Hill is een topgame waar elke survival horror liefhebber gegarandeerd pap van zal lusten. Maar het is wel hele bloederige pap.

SILENT HILL 2

Konami neemt ons mee terug naar de angstaanjagende setting van Silent Hill voor een nog veel spannender survival horror avontuur...

Hoewel Silent Hill 2 uiteraard een vervolg is op het eerste deel en zich ook nog eens afspeelt in hetzelfde stadje, is het toch een compleet andere titel.
Het avontuur wordt meer gestuurd vanuit het verhaal en de setting is nog veel sterker, duisterder en beklemmender dan in Silent Hill 1. De beelden zijn angstaanjagender, de kleuren zijn donkerder en de gameplay is spannender.
Anders dan bij andere titels in dit genre, waarin je af en toe schrikt van een eng beest of een angstaanjagende gebeurtenis, heb je hier het hele spel constant een heel paniekerig gevoel van binnen waardoor je de gedachte krijgt of het niet beter is om die hele game maar gewoon te laten en iets leuks te gaan doen. Maar uiteraard kun je je handen niet meer losmaken van de controllers tot je het hele mysterie tot op de bodem hebt uitgezocht.

DOOD?

Zoals gezegd speelt ook dit tweede deel zich weer af in het kleine en op het eerste gezicht vredige stadje Silent Hill. In het eerste deel volgden we het spannende avontuur van Harry Mason, die op zoek was naar zijn verdwenen dochter Cheryl. In deel 2 krijgen we te maken met een hele nieuwe cast en een heel nieuw verhaal.
Ditmaal draait het om een zekere James Sanderland die een brief van zijn vrouw Mary heeft gekregen waarin ze hem vraagt elkaar te treffen in Silent Hill, waar ze elkaar voor het eerst hebben ontmoet.
Niks vreemds aan zou je zeggen, ware het niet dat Mary al drie jaar geleden de pijp uit is gegaan. Natuurlijk snapt James er geen hol van maar de arme ziel kan niet anders dan de instrukties van zijn dode echtgenote volgen, met alle gevolgen vandien.

WAT EEN MIST!

Wat het allereerst opvalt aan Silent Hill 2 is het feit dat de makers de sequel goed in overeenstemming hebben gebracht met de originele titel. Zoals je weet werd in deel 1 (PSX), veel gebruik gemaakt van mist. Dit was een slim truukje om allerlei grafische problemen te omzeilen maar zorgde mede voor een belangrijk deel voor de spannende sfeer van de game.
Bij Konami hebben ze zich duidelijk gerealiseerd dat mist een onlosmakelijk onderdeel was van Silent Hill en dus zijn alle grafische registers van de PS2 opengetrokken om een zo spectaculair mogelijk misteffekt te bereiken. Waar je ook gaat of staat in Silent Hill, de dikke laag mist geeft een onheilspellend en claustrofobisch gevoel aan de speler en bedekt de hele omgeving in een waas van geheimzinnigheid. De achtergronden, die je door deze waas heen kunt zien zijn nogal duister


Stilstaan, dit wordt een mooie foto voor m'n boekje 'monsterlijke monsters'.


Die weet van voren niet meer of ie van achteren leeft, en andersom.


Ja sorry, ik heb 't gewoon niet zo op monsters.

Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.com



maar wel prachtig vormgegeven met mooie textures en veel detail.

LEKKERE MODELS

De character models zelf zien er eveneens mooi uit en hebben een erg gedetailleerd gezicht compleet met angstaanjagend realistische uitdrukkingen. De animaties van de bewegingen zijn smooth en voelen heel echt aan. Hoewel de voice-acting vrij goed is, hebben de characters af en toe een beetje last van die nagesynchroniseerde lippen die nog even door willen babbelen, terwijl de tekst al op is.
Een vrij sterk punt vind ik zelf dat de hoofdpersoon van Silent Hill 2 weer een nogal doorsnee anti-held is en absoluut geen hoge Bruce-Willis-faktor heeft en daardoor geloofwaardiger overkomt.. Wel zien de verschillende dames die James' pad kruisen er af en toe iets mooier uit dan de gemiddelde girl next door, maar dat zal niemand storen, toch?

FEEL THE BEAT

Af en toe een beetje hinderlijk maar meestal perfekt passend bij de sfeer, zijn de camerastandpunten. Soms bekijk je de game vanuit een vast punt maar meestal glijdt de camera al zachtjes weg als je even de controls loslaat. Met een klik op de schouderknop nestelt de camera zich meestal weer netjes achter je maar bijna elke beweging gaat gepaard met een korte schok en af en toe lijkt het of de camera even moet scherpstellen, waardoor je het gevoel krijgt dat je door de ogen van een dier zit te kijken.
Dit truukje zorgt samen met de mist voor een deel van de spanning in Silent Hill 2 maar ook voor een van de weinige minpuntjes van de game. Aangezien de controls zo'n beetje hetzelfde werken als bij Resident Evil is de richting van je bewegingen gerelateerd aan de kant die je character op kijkt. Hoe meer je de camera beweegt, hoe lastiger het kan worden om je mannetje in de goede richting te sturen.
Een pluspuntje is het gebruik van de force feedback in de Dual Shock 2. Je voelt tijdens het spelen de hartslag van James. Vooral als zijn pols oploopt naarmate zijn verwondingen toenemen, wordt je nog meer meegesleept in het verhaal.

PUZZLED

De gameplay is vrijwel hetzelfde als in het voorafgaande deel. Zo heb je weer een life-meter, die je in het groen moet houden en een pistool dat je helaas moet herladen.
Gelukkig is er een kleine verandering aangebracht in de puzzelafdeling, waardoor je nu met wat minder moeite wat complexere puzzels kunt ontcijferen door het gebruik van een soort kleine cursor.
Konami heeft de game verbeterd tot aan het bittere eind of liever gezegd: tot alle bittere eindes. Dit tweede deel kan namelijk op een aantal verschillende manieren aflopen, afhankelijk van een aantal beslissingen die je tijdens de game maakt. Gelukkig zijn alle aflopen ditmaal gelijkwaardig aan elkaar en heb je niet dat ontevreden gevoel van deel 1, waar je een soort eersterangs en tweederangs ending had.

KOPEN DUS!

Ik zou nog een tijdje door kunnen gaan over de verschillende vijanden die je tegenkomt in deze game en de verschillende wapens waarover je beschikt maar ik zal niet veel meer verklappen. Verwacht een zooi van de meest angstaanjagende wezens en een klein en vaak teleurstellend wapenarsenaal.
Belangrijker is om de verschillende wapens op de juiste manier te leren gebruiken dan de hoeveelheid kogels die je er per seconde uit kan jagen. James moet het maar doen met een houten plank met een paar roestige spijkers en met een beetje mazzel vind je ergens de ouwe revolver en die loden pijp uit de voorafgaande titel.
Ik kan alleen maar zeggen dat elke survival-horror fan deze game absoluut moet checken en dat je brieven van drie jaar geleden overleden familieleden maar beter niet kunt openen! ◀


Aha, daar ligt de handleiding van m'n knuppel!


Het was weer iets te gezellig geweest op de wekelijkse ruilavond van postzegelclub Het lamme tongetje.


Ach gut, beestje gemaakt en nu moet je er zelf een beetje van schrikken.


Die is voorlopig effe silent. Ha ha ha ha ha ha.


En ik maak zelf wel uit of ik belachelijke rokjes aantrek!


Alles goed en wel maar wie van ons zit er eigenlijk gevangen?

Nederland: 0909-5050535
(F 1,50 per minuut)

BEL &

POWER UNLIMITED GEEFT DEZE MAAND WEER VEEL PRIJZEN WEG. JE HOEFT ALLEEN MAAR DE TELEFOON TE PAKKEN OM KANS TE MAKEN OP EEN VAN DEZE VETTE PRIJZEN.
WOON JE IN NEDERLAND DAN KIES JE HET NEDERLANDSE NUMMER. ALS JE IN BELGIË WOONT DAN BEL JE HET BELGISCHE NUMMER. LOGISCH TOCH!

- Bel voor 18 oktober 2001 naar het Nederlandse of Belgische nummer en toets je telefoonnummer in.
- Vervolgens toets je de code in van het cadeau dat je wilt winnen.
- Je ontvangt dan van de computer een gelukscode.
- De computer vergelijkt dit nummer met de vooraf getrokken winnende nummers.
- Als je een winnend nummer hebt dan krijg je dat meteen te horen.
- Je kunt zo vaak meedoen als je wilt, want elke keer als je belt ontvang je van de computer een nieuw geluksnummer.
- Het gesprek duurt ca. 2 minuten.
- De winnaars krijgen in november hun prijs automatisch thuisgestuurd

BIJNA 9000 PIEK AAN PRIJZEN

CODE 01

Beschikbaar gesteld door Playstation (www.nl.scee.com)

6 X GRAN TURISMO 3 VOOR PS2

WINKELWAARDE F 149,95

Wil je de trillingen voelen terwijl je met 250 km per uur in je zelfsamengestelde racemonster over het wegdek raast? Die kans krijg je in de realistische wereld van Gran Turismo 3.



CODE 02

Beschikbaar gesteld door NEC-Mitsubishi (www.nec-monitors.com)

1 X 17 INCH MONITOR FE700+

WINKELWAARDE F 795,-

17 inch ultravlakke Diamondtron NF beeldbuis. Maximale resolutie 1280 x 1024, rasterafstand 0.25mm, Lijnfrequentie 31-70 kHz, TCO 99 gecertificeerd, 3 jaar On-site garantie.



CODE 03

Beschikbaar gesteld door Freecom (www.freecom.nl)

2 X BEATMAN MINI CD / MP3 PLAYER

WINKELWAARDE F 329,-

De Beatman geeft ruim drie tot vier uur muziek, is amper meer dan acht centimeter groot, inclusief een Sennheiser InEar hoofdtelefoon, een mini-cd van het muziektijdschrift Rolling Stone en Duracell Ultra M3-batterijen.



CODE 04

Beschikbaar gesteld door Universal Pictures Benelux (www.universalstudios.com)

8 X DVD U571

WINKELWAARDE F 70,-

In de spectaculaire oorlogsfilm U-571 maken we kennis met heldhaftige Amerikanen die hun leven op het spel zetten om de Duitsers, hun vijand, te overwinnen.



CODE 05

Beschikbaar gesteld door Nintendo (www.nintendo.nl)

1 X GAME BOY ADVANCE + GAME MARIO KART + GAME LINK KABEL + ACDC ADAPTER + GAME BOY ADVANCE CAP EN T-SHIRT

WINKELWAARDE F 500,-

De Game Boy Advance is voorzien van een superscherp breedbeeldscherm, heeft een vierpuntsdruktoets en twee actieknoppen. Op de schouderposities bevinden zich ook nog een L – en R-knop. De GBA krijg je inclusief de Game Mario Kart en andere accessoires.



CODE 08

Beschikbaar gesteld door Creative (www.creative.nl)

1 X GEFORCE 2 PRO

WINKELWAARDE F 599,-

Verwen je PC met deze 3D Blaster GeForce 2 Pro kaart. De Creative grafische kaart met 64 MB DDR geheugen biedt real-time, perpixel shading, voor realistische beelden.



WIN!

België: 0900-40253
(BFR 18 per minuut)

CODE 06

Beschikbaar gesteld door Guillemot (www.guillemot.nl)

1 X THRUSTMASTER FORCE FEEDBACK GT RACING WHEEL



WINKELWAARDE F 299,95
12 programmeerbare functies; 4 versnellingshendels; 27 verschillende force feedback effecten. Ergonomisch ontworpen stuurwiel met rubberen grip en met vering versterkte pedalen met dubbele as.

CODE 07

1 X HERCULES 3D PROPHET 4500

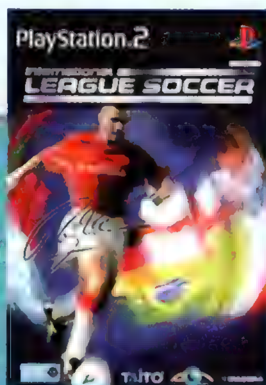


WINKELWAARDE F 479,-
Gebaseerd op de nieuwe Kyro II chipset van ST Microelectronics 64MB RAM, 175 MHz RAM klok, 128 bit geheugen interface. Maakt gebruik van Title Architecture, hidden surface removal.

CODE 09

Beschikbaar gesteld door Homesoft (www.homesoft.nl)

3 X INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER VOOR PS2 + T-SHIRT EN POSTER



WINKELWAARDE F 150,-
International League Soccer is een state-of-the-art voetbalgame die de sfeer van het voetbalstadion, de passie van de supporters en de acties van de spelers prachtig weet neer te zetten.



CODE 10

5 X GIFT: GESCHENK VAN DE STERREN

WINKELWAARDE F 150,-
Gift moet bijgestaan door 7 dwergen prinses Loita, die denkt dat ze sneeuwwitje is, terug halen via 8 waanzinnige en fantastische werelden. Deze werelden bestaan uit een mengeling van parodieën op bekende games en films.

CODE 11

Beschikbaar gesteld door RCV Entertainment (www.rcv.nl)

9 X DVD THE CELL

WINKELWAARDE F 59,95
Deze DVD heeft naast de film nog een grote hoeveelheid extra opties, nl: Achtergrondinfo over de belangrijkste makers en acteurs (Jennifer Lopez). Een uitgebreid kijkje achter de schermen bij het maken van de speciale effecten. Commentaar van de regisseur bij de gehele film. Alle muziek is apart te horen. Scènes die niet in de film zitten (met uitleg van de regisseur).



CODE 12

Beschikbaar gesteld door Magix (www.magix.com)

5 X MAGIX MUSIC & VIDEO PLAYR DE LUXE

WINKELWAARDE F 100,-
MAGIX music & video playR deLuxe is de ultieme afspeel- en mixsoftware voor muziek en video. Foto's en afbeeldingen kunnen worden samengevoegd met visuele effecten/video's en door de muziek worden gestuurd. Ideaal voor alle digitale muziek en videotoepassingen.

CODE 13

Beschikbaar gesteld door Paramount Home Entertainment (www.videoendvd.nl)

3 X STAR TREK MUSIC BOX + DATA BOX



WINKELWAARDE F 188,95
The Musicbox: Gelimiteerde muziekthemabox inclusief de mooiste melodieën uit de historie van Star Trek. Databox: een overzicht van de leukste, spannendste en vreemdste afleveringen uit de serie Next Generation waar de androïde Data de hoofdrol speelt.

CODE 14

Beschikbaar gesteld door Konami (www.konami.nl)

3 X DANCING STAGE DISNEY MIX

WINKELWAARDE F 200,-
Populaire Disney karakters zoals Mickey Mouse, Pluto, Donald Duck, Goofy maar ook Kwik, Kwek en Kwak spelen hun favoriete nummers in geweldige remixes die je doen bewegen.

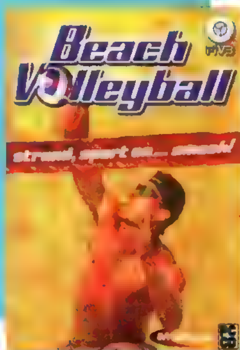


CODE 15

Beschikbaar gesteld door TLC Domus (www.tlcdomus.nl)

10 X BEACH-VOLLEYBALL

WINKELWAARDE F 49,95
Zon, zee, strand en ... Beach Volleyball! Ben jij klaar voor een hete strijd? Meet dan je krachten met de beste sporters van het strand! Reis over de hele wereld en misschien word jij wel de nieuwe wereldkampioen!



PC

SCORE 83

GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8

Yuri's Revenge is meer dan alleen maar 'meer van hetzelfde'. Met name in multiplayer skirmish games is het dubbel en dwars genieten geblazen.



C&C RED ALERT 2
YURI'S REVENGE

Voor elke strategygame die Westwood ooit heeft uitgebracht, is wel een add-on verschenen. Yuri's Revenge kwam dan ook niet als verrassing. De inhoud is dat des te meer.

Gamers hebben altijd wat te zeiken. De gamepers heeft ook altijd wat te zeiken. Maar voornamelijk zeiken we langs elkaar heen. De onderscheiding die Red Alert 2 kreeg op de PU Awards heeft destijds tot behoorlijk wat kritiek geleid, terwijl die prijs dus door de PU-lezers wordt gegeven en niet door de redactie.
Red Alert 2 was te makkelijk, te snel uitgespeeld en de graphics waren te simpel volgens velen. Echter, toen Emperor: Battle For Dune verscheen was er ook weer gemor. De systeemeisen waren te hoog, 3D was toch niet iedereen zijn ding en Red Alert 2 was eigenlijk toch leuker. Ja, wat willen we nou?
Persoonlijk heb ik me met beide spellen zeer vermaakt. De ouderwetse maar zeer kleurrijke (zelfs cartoony) look van Red Alert 2 stond me wel aan en feit was dat dit spel gewoon super funny was. Met name in multilplayer heb ik me er zeer mee geamuseerd, misschien nog wel meer als met Dune.
De add-on voor Red Alert 2 is wederom zeer lollig, biedt veel nieuwe gameplay en komt origineler uit de hoek dan je misschien zou verwachten.

YURI'S WRAAK

Yuri's Revenge gaat verder waar Red Alert 2 ophield. Romanov is gevangen genomen door de geallieerden en de psychic controlfreak Yuri is dood. Tenminste dat denken de ge-

RED ALERT 3?

Het is nog niet officieel maar diverse fansites berichten er al voorzichtig over: Red Alert 3. Ook bobo's binnen de Westwood hiërarchie hebben min of meer toegegeven dat het verhaal van Red Alert nog niet helemaal verteld is. Wat duidt op een nieuw deel in de maak.
Sowieso is de Red Alert serie populairder dan de Command & Conquer serie (volgens officiële verkoopcijfers) en Westwood zou wel gek zijn om die sterke branche niet verder te exploiteren.
Waar momenteel de discussie bij de in Las Vegas gehuisveste spelontwikkelaar over gaat is niet óf Red Alert 3 er komt, maar in welke vorm. De verkoopcijfers van Emperor: Battle For Dune vielen een tikkeltje tegen en Westwood bezint zich nu of ze met Red Alert 3 wel 3D moet gaan. Misschien een interessante topic voor op het forum?

Westwood / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.westwood.com



allieerden. Niets is echter minder waar; Yuri leeft en is de super bad guy in deze game. Met een heel leger van 'mind controlling' oorlogsmachines is hij maar op een ding uit: werelddominantie!
Yuri bouwt zogenaamde psychic dominators waarmee hij aan het begin van de game zo'n beetje de hele wereld onder controle heeft. De hele wereld? Nee, alleen het dappere San Francisco blijft, dankzij stom toeval, overeind en nu is het voor de geallieerden de taak Yuri's veroverde gebieden van hieruit een voor een terug te winnen.
De Russen zijn 'not amused' met het feit dat Yuri zijn geheime wapens niet gebruikt om Romanov te bevrijden, alsmede dat hij het heilige doel, de stichting van een communistische wereldorde, verloochent. Je kunt dus zowel de kant van de geallieerden als de Russen kiezen waarbij je in twee keer zeven missies Yuri mag trachten te verslaan.


Nee snotneuzen, dit is niet hetzelfde plaatje als rechtsboven.


The Towering Inferno maar dan echt. Dat kan alleen maar in Hollywood.


Kijk uit, ik geloof dat er iemand wraak op ons wil nemen!

NIEUW?
De looks van Yuri's Revenge doen direkt vertrouwd aan. Westwood heeft geen moeite gedaan de engine noemenswaardig aan te passen. In plaats daarvan hebben ze een aantal tot de verbeelding sprekende strijdtonelen in elkaar gefabriekt. Zo kun je onder andere gaan vechten in London, San Francisco, Egypte, Sydney, Seattle en Hollywood.
De nadruk bij de battles ligt op de verdediging van je basis. In nieuwe bunkers kunnen tanks huizen, alsmede schilden die eenheden langer in leven moeten laten.
Daarnaast zijn er ook weer nieuwe eenheden aan beide kanten. Met name de Sovjets hebben er een nieuwe bul bij; Boris. Ik weet niet of onze eigen Boris al aan portretrecht heeft gedacht maar zoals onze kale B zich tijdens het karten misdraagt, zo bruut is de hero-unit Boris bezig voor de Russische zaak.
Boris heeft een zware machinegun om voetsoldaten op afstand te houden maar zijn echte toy is de laser designator. Heeft hij deze gadget aan een gebouw geplakt, dan zal een groep Russische Migs net zolang het gekozen target bombarderen tot 't in puin ligt. En er zijn nog meer nieuwe units (onder andere heeft Tanja nieuwe moves) aan beide zijden maar die vis je maar lekker zelf uit.

YURI'S SPEELTJES
De coolste features liggen natuurlijk bij de slechterik Yuri wiens legers je in multiplayer kunt spelen. Die legers moeten het niet zozeer van hun eigen power hebben, als wel van hun psychische krachten om andere legers te beïnvloeden.
Online zullen Yuri' s legers erg populair zijn om te spelen al zijn ze soms lastig te besturen. De speeltjes van de paranormale machtswellusteling zijn echter zeer de moeite waard.
Een van de coolste gebouwen vind ik de Grinder. Deze mechanische molen vermaalt beschadigde units of gestolen vijandelijke voertuigen tot schroot, waarna de credits - die het betreffende voertuig nog waard was - direkt op je bankrekening rinkelen. Geen reparaties dus, gewoon afschrijven, fijnmalen en nieuwe units bouwen.
Door de stralen van de Psychic Tower kun je geallieerde of Russische soldaten onder controle krijgen. Je laat ze hun eigen legers aanvallen of je stopt ze levend in de Bioreactor die de lichaamsenergie gebruikt om de basis van extra power te voorzien. Zeer bruut.
Er zijn nog veel meer funny gebouwen en eenheden die ervoor zorgen dat de multiplayer battles een nieuwe injektie aan het Red Alert 2 universum geven.


Nee snotneuzen, dit is geen uitvergroting van het plaatje links op deze pagina.


Ja jongens, ze denkt dat ik 't niet doorheb maar dit is Eva niet maar Xenia Onatop!

SKIRMISH GAMES
Een belangrijke verbetering ten opzichte van Red Alert 2 zijn de skirmish maps.
Deze zijn van tijd tot tijd bevolkt met burgers die eveneens guns op zak dragen en het niet zullen laten hun wapen op aanstormende legers leeg te knallen.
Daarnaast is het tankrush element nog meer ingedamd doordat het bouwen van een tank simpelweg langer duurt. Hierdoor hebben de spelende partijen meer tijd om research te doen, hun basis van verdedigingslinies te voorzien en een gevarieerder leger op te bouwen.
Het resultaat is dat je zorgvuldiger met je troepen dient om te gaan en je meer sneaky taktiek moet gebruiken om je ingelogde vijand(en) tot moes te knallen. Dit natuurlijk zonder de laagdrempelige struktuur van C&C los te laten. Ik vind dit een goede verbetering.
En aangezien er weer een heleboel skirmish maps aanwezig zijn in Yuri's Revenge plus de gratis Red Alert 2 add-on map packs die in de planning staan, houdt de multiplayer component je een behoorlijke tijd zoet. ◄

PLAYSTATION 2 — Ensemble Studios / Microsoft / Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.com

SCORE 68 — GRAPHICS 6 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 6 — JAN

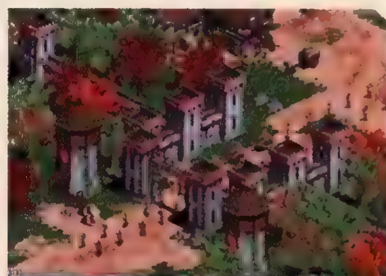
AGE OF EMPIRES II AGE OF KINGS

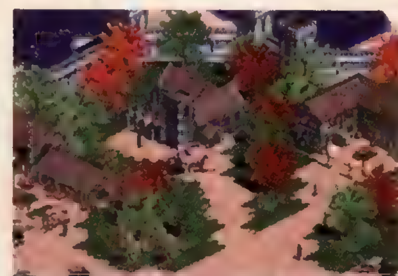
Als je een spel overzet naar een ander platform moet je in ieder geval zorgen dat de controles kloppen. Dat is bij Age Of Empires II op de PS2 helaas niet het geval.

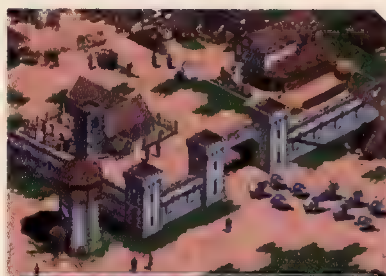
Microsoft mocht van Konami de PC versie van Metal Gear Solid uitbrengen en Konami mag van Microsoft Age Of Emperor II: Age Of Kings uitbrengen. Beide softwarehuizen hebben een kruisbestuivende licentiedeal afgesloten waardoor men na wederzijdse goedkeuring elkaars games uit kan brengen op andere platforms. Zo heeft Microsoft ook Silent Hill en Metal Gear Solid X voor de Xbox binnengehaald.
AoE II is een poort van de PC versie en komt dus met alle opties en diverse gameplay mogelijkheden, civilisaties en campagnes die het origineel ook had. Waar de meeste PS2 games nu eindelijk de grafische hoogstandjes beginnen te bieden waarmee we een jaar geleden al verleid werden, is AoE II echter een behoorlijke stap terug. De graphics zijn zo goed als rechtstreeks gepoort van het sprites-achtige origineel en dat ziet er na twee jaar een beetje gedateerd uit, al stoorde ik me er niet aan.
AoE II barst dan ook van de gameplay en biedt de mogelijkheid maar liefst dertien verschillende beschavingen in de pan te hakken.

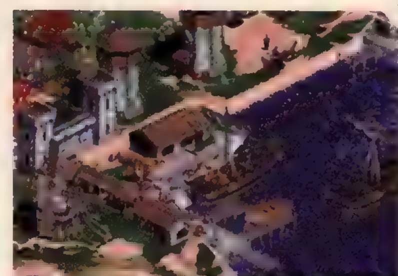
ZWALKEN

De interface is op de PS2 behoorlijk frustrerend want Age Of Empires II vereist gewoon een muis en toetsenbord om 't te kunnen spelen; met de controller is het niet te doen.
Nu hebben misschien een paar Jappen een PS2 toetsenbord, hier zijn die dingen nog net zo schaars als een doelpunt van Nicos Machlas. Het gevolg is dat je door het beeld loopt te zwalken met je stick en je onmogelijk snel en doeltreffend je gewenste units aan kan klikken. En strategisch groeperen in drukke battles kun je helemaal vergeten.
Heeft er iemand wel eens nagedacht waarom (het cash minnende) Electronic Arts de succesvolle PC games Red Alert 2 en C&C nooit heeft uitgebracht op consoles? Precies.


Iemand een muis gezien? Oké, dan alleen nog een toetsenbord zoeken.


Stil op straat want Byzantijnse Boys - Vikingen vooruit wordt live uitgezonden.


Hoehoe, zijn jullie een beschaving? Dan komen wij jullie in de pan hakken.


Kunnen we hier ook Tax Free shoppen? Ik zie geen Yellow bags.

PLAYSTATION 2 — Darkworks / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.aloneinthedark.com

SCORE 71 — GRAPHICS 7 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 7 — JEROEN

ALONE IN THE DARK 4

Na de game van voor naar achter te hebben gespeeld op de PC en PSX volgt nu de PS2 versie. Zou er veel verschil zijn?

Zoals te verwachten viel, is er op de PS2 geen ene reet veranderd ten opzichte van alle overige versies, dus voor echte verrassingen stond ik niet.
Het maken van de PSX versie is naar mijn mening de beste prestatie van allemaal geweest omdat hiermee het laatste beetje kracht uit die ouwe grijze doos is geperst. De PC versie zag er zeer goed uit maar met name de controls lieten af en toe te wensen over.

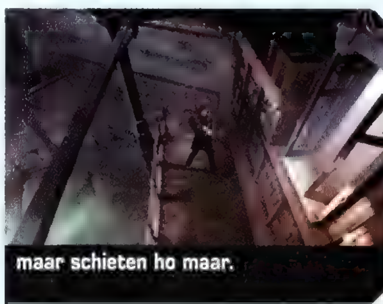
NAKOMELINGETJE

Het verhaal achter de game ken je na een preview en vier reviews natuurlijk uit je hoofd want je moet het met me eens zijn; het is een nakomelingetje, deze PS2 versie.
Met de controls zit het wel goed, hoewel ik af en toe weer liep mis te knallen. De graphics vind ik echter een beetje aan de magere kant; ik had toch net effe wat meer verwacht van de PS2. Zeker in vergelijking met grafische toppers als MGS2 en GT3 voel je je toch een beetje te kort gedaan. De PC versie ziet er echt veel beter uit.
Het is dat we het deelcijfer sound hebben weggehaald want ook op dit onderdeel had AitD niet echt al te hoog gescoord. Iedere keer als de PS2 begint te laden blijft de muziek hangen, dat stoort behoorlijk en komt de sfeer niet ten goede.

SAME OLD

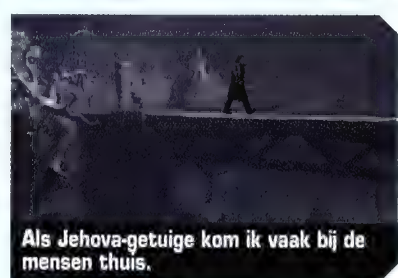
Ondanks de minpuntjes is en blijft AitD natuurlijk wel een goede en vooral sfeervolle game. Gamers die de PSX of PC versie al gespeeld hebben, kunnen het PS2 exemplaar echter laten liggen want het is exact hetzelfde spel zonder enige vernieuwing what so ever.
Daar komt nog eens bij dat de game uit gaat komen als Silent Hill 2 zijn opwachting maakt ennuh... als je de afweging moet maken om Silent Hill 2 of AitD te spelen dan lijkt me de keuze niet al te moeilijk.


Stoer z'n revolvertje trekkern kan ie wel...


maar schieten ho maar.


Rot op en licht uit; dit spel heet ALONE in the DARK!


Kijk staat ie weer in de spreidstand. Schiet dan eens bibberkloot!


Als Jehova-getuige kom ik vaak bij de mensen thuis.

Wow / Sega / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / dc.totalgames.net

DREAMCAST

BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	8	79

De Dreamcast loopt dankzij dit soort games nog steeds ver vooruit op de concurrentie maar niemand die het in de gaten heeft.





Vol condoom afgevuurd, sir!



Wie 't eerst een rood stoplicht ziet, mag er op schieten.

ALIEN FRONT ONLINE

Er gaat toch niets boven zo'n gouwe ouwe shooter waarbij aliens de aarde komen veroveren en jij als eenzame gamer de laatste redding bent voor het menselijk ras.

Ik heb goed nieuws en ik heb slecht nieuws. Het goede nieuws is dat Alien Front Online na twee jaar wachten eindelijk in de schappen ligt en dat het spel een online battle met maximaal acht spelers ondersteunt en daarbij ook nog eens gebruik maakt van het microfoontje dat je bij Seaman hebt gekregen zodat je met alle spelers echt 'live' contact kunt hebben.
Het slechte nieuws is dat Alien Front Online misschien prima loopt met de Amerikaanse en Japanse 56k6 modems maar met de Europese 33k6 modem is het frustratie troef en dat babbelen via die microfoon kun je ook wel vergeten.
Dus blijft de vraag over of deze game ook een beetje leuk is als je hem niet online speelt. Het antwoord is simpel: Ja hoor, best wel.

SIMPEL

Alien Front Online is gebaseerd op Sega's arcade spel Alien Front. Het spel is simpel van opzet. Je kiest de kant van de aliens of de kant van het Amerikaanse leger. Je kunt in beide gevallen kiezen uit drie voertuigen waarmee je kunt spelen.
In het geval van de aliens zijn dit een soort hovercrafts, waarvan er eentje op twee poten en eentje op vier poten loopt.
Het Amerikaanse leger heeft drie verschillende soorten tanks. Het ene voertuig gaat wat sneller maar schiet minder krachtig en de andere beweegt lomp maar schiet met meer power. Nou ja, je kent het principe. Zodra je het juiste voertuig hebt gekozen, wordt het de hoogste tijd om de dichtstbijzijnde vijand overhoop te knallen. Dit kan in drie verschillende modes. Deathmatch, Flag en Fortress. Deathmatch spreekt voor zich. Flag houdt in dat je een vlag moet verdedigen en die van de vijand moet zien te pakken en bij Fortress verdedigt één team een basis terwijl het andere team moet aanvallen.



Nee eikels, dat was geen alien maar een klaar-over!



Bijna geen time left meer voor de Dreamcast. Snik!

PUINHOOP

Het leuke van Alien Front Online is dat het zo'n simpel principe is maar tegelijkertijd ook echt fun om te spelen. Waarschijnlijk heeft dit te maken met de vette graphics en de indrukwekkende ontploffingen die het spel een lust voor het oog maken. Je voelt je echt krachtig in je voertuig en omdat je bijna alles kapot kunt schieten, eindigen de battles vaak in een enorme puinhoop en dat is vooral in Multiplayer mode wel zo leuk.
Tot mijn grote teleurstelling is het niet mogelijk om Alien Front Online in splitscreen te spelen tegen wat levende tegenstanders die naast je op de bank zitten. Het spel is in basic ontworpen voor online play en dat is tegelijkertijd zijn zwakste plek.
Quake met tanks is leuk maar niet als het over een super trage 33k6 modem moet want laat mij je vertellen dat meer dan vier spelers tegelijk onherroepelijk leidt tot trage servers, lag en gefrustreerde gamers.

AANZIEN

Al met al is Alien Front een simpele maar toch ook interessante titel. De online play geeft de Dreamcast (postuum) weer meer aanzien en ook al loopt het niet altijd even snel... als het loopt dan is het ook lachen geblazen. Zelfs als je het online gedeelte helemaal links laat liggen dan heb je nog steeds een dijk van een first person shooter met meer dan genoeg opties om je een paar dagen van de straat te houden. ◄



Collega's, een terugtrekkende beweging zou ik nu zeer op prijs stellen.



Wat hoor ik, is soldaat Friederichs weer z'n zwembroek vergeten?

PC

SCORE **88**

GRAPHICS **8** REPLAY **8** GAMEPLAY **9**

Monopoly Tycoon is echt veel leuker dan het bordspel zelf. Ik heb sinds SimCity niet meer zo'n lol gehad in het bouwen en het reilen en zeilen van een virtuele stad.

MONOPOLY TYCOON



Brand in de Barteljorisstraat!

Het was weer een tijdje geleden dat er een sim van groot kaliber het licht zag. Monopoly Tycoon is voor de fans van Simcity, Theme Park Inc en The Sims spekkie voor het bekkie!

Deep Red heeft als afsplitsing van Hasbro bakken geld binnengehaald met de bordvarianten van Risk en Monopoly maar nu wilde de spelontwikkelaar wel eens een échte game maken.
Het resultaat is Monopoly Tycoon; een 3D sim die alle elementen van het aloude bordspel op frisse wijze nieuw leven inblaast. Het doel van het spel is simpel: zoveel mogelijk geld binnenhalen en je tegenstanders bankroet laten gaan.
Dit doe je door in de 3D stad overal winkels, appartementen en uitgaanscentra neer te zetten zodat je lekker veel geld binnenkrijgt. Echter, je (al dan niet virtuele) medespelers zullen hetzelfde doen, dus moet je voortdurend de prijzen van je huur, entreekaartjes voor bioscopen en danstenten, drankjes, broodjes, boeken of sportschoenen in de gaten houden. Zijn je prijzen te hoog dan gaan de bewoners van Monopoly City naar andere zaken en zijn ze te laag dan verdien je niet genoeg.

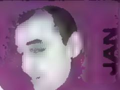
IN HET ROOD

MT is wat dat betreft een spel waarin economische aspecten een grote rol spelen. Ho! Stop! Wacht! Denk nu niet meteen aan rekenmodellen, procentuele berekeningen, staafdiagrammen en winstverslagen. De economie in MT is super basic en het wijst zich allemaal vanzelf. Het leuke daarbij is dat je alles voor je ogen in 3D ziet gebeuren. Van het neerzetten van een gebouw tot de klanten die in en uit lopen.
Zaak is wel dat je voor het begin van iedere dag uit de rode cijfers bent anders is het game over. MT heeft namelijk een 24 uur tijdsklok. Overdag doen de bewoners van de stad hun boodschappen en 's avonds zoeken ze vertier.
Je investeert in winkels en andere gebouwen maar die kosten mogen natuurlijk niet al te lang hoger zijn dan je inkomsten.
Mocht je toch onverhoopt in de min staan voordat de bank (waar je rente aan moet betalen) zijn deuren de volgende morgen weer opent, dan kun je nog snel even wat huizen en winkels verkopen. Al is dit wel een laatste redmiddel.

YUP OF ARBEIDER

Er zijn allerlei manieren om je geldstroom te beïnvloeden. Het Monopolybord is verdeeld in diverse gebieden. Sommige straten bevinden zich in dure gebieden met veel aanzien, andere zijn deel van een volksbuurt. Logischerwijs kost het opzetten van een zaak of huizencomplex in een yuppenstraat meer geld en huur dan in een armoedigere buurt. De klanten in een dure wijk geven echter wel veel meer uit dus kun je daar flinke prijzen vragen.
Zelf betaal je huur voor een wijkblok aan de bank. De blokken kunnen tevens opgekocht worden en daar zit de crux voor het verkrijgen van een monopoliepositie. Heb jij een heel blok in je bezit, dan betalen andere spelers (die in dat blok een winkel hebben) jou vette huur. En als je die

Deep Red / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.deepred.co.uk/




Een trambestuurder moet heel wat keuzes maken tijdens z'n werkdag.


Dit beeld krijg je in de Nederlandse versie bij tippelzones.

vervolgens een voor een hebt uitgekocht - en jij de enige bent die in een bepaald blok winkels heeft - dan heb je dus een 'Monopoly'. Dit resulteert automatisch in heel veel inkomsten.
Het verkrijgen van een blok gaat via veilingen in een soort cartoon setting. Hier wordt met heel veel geld gesmeten en je dient behoorlijk te 'pokeren' om het blok in bezit te krijgen. Je kunt natuurlijk ook als stoorzender de vraagprijs opdrijven om de tegenpartij op kosten te jagen, met het risico dat je zelf als verplichte koper overblijft. Een super leuke en spannende feature.

KARAKTERS

Het spel begint heel simpel. In het begin speel je nog helemaal alleen zonder tegenstanders en dien je eenvoudige opdrachtjes te volbrengen. Even de tutorial spelen is ook een aanrader want hier worden alle frisse menu's en ikoontjes rustig uitgelegd. De interface had wat mij betreft nog wat visueler gemogen al is deze al een verademing in vergelijking met de meeste andere sims.
Waar het spel zich ook in onderscheidt, zijn de virtuele tegenstanders; in plaats van pionnen of de bekende Monopoly bordspelstenen, zijn er diverse figuren met verschillende karakters waar je het tegen opneemt.
Zo is er de goochelaar, gevisualiseerd als hoge hoed. Hij is een leergierig en slim persoon die andere spelers op het verkeerde been kan zetten en zeer verrassende akties in petto heeft. De raceauto is het symbool van de autocoureur; een snelle patser die wel houdt van een gokje, niet lang nadenkt maar vooral handelt. Het oude vrouwtje, gesymboliseerd als vingerhoedje, is een afwachtend type speler. Ze heeft alles in haar leven al gezien en steekt zich niet zo snel zich in de schulden.
Wanneer je tegen deze (en andere) NPC's speelt is het zaak de verschillende karakters in de gaten te houden, zeker bij de veilingen van huizenblokken.

DETAIL

MT ziet er in 3D behoorlijk koddig uit en doet wat graphics betreft een beetje denken aan Theme Park Inc meets Midtown Madness, al moet ik er meteen bijzeggen dat dit spel veel meer kleine details heeft.
De tijd verloopt veel sneller; een speldag staat gelijk aan een paar jaar waardoor de omgevingen mee veranderen. De auto's veranderen, de stijl van de huizen en ook de muziek. Zo speel je de hele 20e eeuw door.
Ook de zon komt op en gaat onder, lantaarnpalen flitsen aan en uit, stoplichten werken, auto's rijden voorbij, mensen lopen heen en weer en ga zo maar door. Het veranderen van de tijd 'unlockt' ook nieuwe winkels en zaken. Zo kun je pas later een arcadehal openen terwijl een bioscoop al veel eerder tot een van de uitgaanscentra behoort.
Het overschakelen tussen de verschillende views maakt dat je altijd overzicht houdt en tegelijkertijd in real-time ziet hoe jouw winkels erbij staan en hoe de stad steeds groter groeit. ◄

WELK BORD?

Monopoly Tycoon komt standaard in een Engelse, Franse en Amerikaanse variant waarbij het bord iedere keer wat anders oogt. Natuurlijk zijn belangrijke straatnamen voor elk land verschillend en kent ieder bord een aantal herkenbare eyecatchers die specifiek zijn voor het land. Hou de website van Deep Red echter in de gaten want volgens de maker moet er van ieder land waar het spel wordt uitgebracht (dus ook Nederland) een specifiek MT bord verschijnen dat gratis te downloaden is. Ook andere goodies als nieuwe campagnes, winkels, gebouwen en editors liggen in het verschiet.



Moet je horen, dit complexje kan mij wel bekoren, dat ga ik dus effe scoren om te genieten van 't ochtendgloren in die linker woontoren, waar niemand mij zal storen.


Verrek dat mannetje komt me bekend voor. Kom, waar is dat ventje ook alweer van? Verrek, dat is dat gozertje van Monopoly!



Waar zijn mijn klanten? Hoogste tijd dat ik de spruitjes in de aanbieding ga doen. Dus luitjes, lever in die duitjes voor mijn heerlijke spruitjes.

■ Gamesquad / Cryo / Homesoft / Tel: 023-5530130 / http://dusktilldawn.cryogames.com PC ■

J.J.

GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	7	SCORE 72

De sfeer is vlakker dan in Alone in the Dark en de zombies staan minder vaak voor je geweerloop dan in Resident Evil maar voor vijf tientjes mag From Dusk Till Dawn er best zijn.





Da's makkelijk flossen, jochie!



Zo'n string gaat toch een beetje schrijnen en dat doet pijn bij 't lopen.

INVLOED VAN MAX PAYNE

From Dusk Till Dawn is de eerste game die de slow motion mode (Bullet Time mode) uit Max Payne heeft gekopieerd. Druk op F11 en de boel vertraagt (ideale cheatmode, aangezien je beter kunt mikken).
FDTD zal zeker niet de laatste game zijn. Van een insider vernamen we dat Eidos haar developers heeft opgedragen slow motion in hun games te verwerken.

FROM DUSK TILL DAWN

In de preview zagen we nog het hoofd van George Clooney maar die bleek toch te veel geld te willen hebben en doet niet meer mee. Zonder George blijft er echter nog genoeg over om van te genieten.

De game From Dusk Till Dawn gaat grofweg gezegd door waar de gelijknamige film eindigde. Hoofdrolspeler Seth Gecko is (onterecht) ter dood veroordeeld en brengt zijn laatste levensdagen door op de Rising Sun, een tanker die is omgebouwd tot gevangenis.
Het spel begint met een toespraak van de direkteur ten overstaan van een paar gevangenen die net met de heli zijn binnen gebracht. Plots stapt een van deze nieuwe bewoners naar voren. Hij blijkt de broer van een ter dood veroordeelde gevangene te zijn en wil hem redden. De bewakers knallen de man onmiddellijk neer. Als men zich vervolgens over de man buigt, verandert deze in een zombie en scheurt de arm van een van de bewakers eraf.
Je switcht nu naar Gecko's celdeur die open gaat. Gecko krijgt een wapen in zijn handen en ziet zich geconfronteerd met twee vijanden: de zombies, die op alle levende wezens jagen en de gevangenisbewaarders, die in elke gevangene een zombie zien.

KNALLUUH!

FDTD is een recht toe recht aan shooter van het zuiverste water. Gamesquad heeft nog gepoogd een vleugje teamplay aan het knalfestijn toe te voegen maar dat is niet gelukt. Weliswaar vechten er af en toe een aantal mannen met je mee, maar je hebt geen direkte invloed op ze en hun AI is belabberd. Ze lopen je voor de voeten en knallen in de Easy mode als je niet uitkijkt zo'n beetje alle vijanden voor je af.
Jouw taak bestaat er eenvoudigweg uit om alle bad guys te killen. Het verstand kan echt op nul. De hersen-inhoud wordt alleen aangesproken voor het checken van de ammo voorraad en het openen van deuren.
Dat deze vrij simpele gameplay niet snel gaat vervelen, heeft een aantal oorzaken. Allereerst is de AI van de vijanden redelijk (in Hard en Hell mode tenminste). Niet dat de vijanden echt bewust taktieken gebruiken, maar ze strafen heen en weer en duiken soms weg.
Ten tweede is daar de manier waarop je de health bemachtigt. Je healthlevel gaat alleen omhoog als je een pin in het hart van een zombie ramt en om een zombie gestrekt te krijgen, dien je hem met één of twee schoten precies goed te raken. Doorzeef je de creeps, dan verdwijnen ze en kun je dus geen health verwerven. Zowaar een vleugje strategie.

HALF-LIFE SFEERTJE

FDTD doet met zijn vele korte cutscenes en zorgvuldig afgewerkte omgevingen ronduit filmisch aan. Ik had soms het idee met Half-Life bezig te zijn; hetzelfde benauwde, bijkans claustrofobische gevoel maakte zich van me meester toen ik door de nauwe gangen van de tanker bewoog.
FDTD benadert niet helemaal de ijzingwekkend sfeer van Half-Life en de Alone in the Dark serie maar de mooie beelden (op de hoekige karakters na), redelijke verhaallijn en de regelmatige opbouw, zorgden er voor dat ik door bleef spelen. Helaas is het spel wel te kort; een geoefende gamer is er in een uur of vijftien mee klaar en er is geen multiplayer. Daartegenover staat dat de publisher een adviesprijs heeft afgegeven van rond de vijftig piek. ◄



Zoon, ik vind die posters aan de muur tot daar aan toe, maar die opblaaspop die ik onder je bed vond, da's gewoon ranzig! Die gaat mijn huis uit!


Hé J.J. concentreer je op de sterke punten... van de game!


De Jaguar rijdt als een tijger.

F1 2001


Hallo er is geen startschot, het gaat met van die lichtjes!


Die gaat als een streep.


Frentzen! Wisselen!

NIEUWIGHEIDJES PC VERSIE

Variabele weersomstandigheden, die langzaam tijdens de wedstrijd veranderen.
Beter drive-model. Geheel nieuwe wegligging, ander camerapunt, vier keer zoveel polygonen.
Uitgebreide driver-school, waarin je achter Jos kunt plaatsnemen in de Arrows tweezitter.
Alle rijders en wagens van seizoen 2001.

Roep ik in PU 8 stoer dat F1-simulaties niet realistisch zijn omdat de coureurs er achter de computer niets van bakken, rijdt Ricardo Zonta me tijdens de perspresentatie het virtuele snot voor de ogen. Hoezo afgang...

Een dikke 1.11 was Zonta's toptijd op de Nurnburgring, en daar beten niet alleen de aanwezige journalisten maar ook de programmeurs hun tanden op stuk. Iets wat maar zelden voorkomt, aangezien die gasten hun game door en door kennen. Oké, sommige coureurs kunnen dus wel degelijk racen op de PS2 en PC, maar is een F1 sim daarmee in mijn ogen nu wél realistisch? Nee, nog-steeds niet en het bewijs voor mijn stelling werd buiten op het circuit geleverd.
Waar ik op de PS2 op Monza een snelste ronde van 1,23 noteerde en de programmeurs zelfs hoog in de 1.18 eindigden, daar kwamen Ferrari, McLaren, Jaguar, BAR, Jordan, Benneton en Williams buiten op het circuit niet verder dan 1,25 hoog. En we reden zowel binnen als buiten in de moeilijkste mode, dus geen stuur- en remhulp (die had Schumi overigens wel kunnen gebruiken toen hij tijdens het testen met 300 km per uur rechtdoor de bandenstapel in ging).
Hoe was dit opmerkelijke tijdsverschil te verklaren als ik kort daarvoor in de presentatiespeech krijg te horen dat de coureurs het spel zo realistisch vonden? Dat mochten de heren developers me dan wel eens even uitleggen.

REALISME VS SPEELBAARHEID

Het antwoord was zoals te verwachten viel, ontwijkend. 'Ja, het was wel degelijk mogelijk om een game net zo lastig te maken als de real thing maar dat zou een onspeelbare en dus onverkoopbare game opleveren'. Daarom had EA Sports standaard onder meer een betere wegligging (lees meer balans) en een betere grip aan de instellingen toegevoegd. EA Sports slaat de spijker op de kop; een echte realistische racesimulatie valt niet of nauwelijks te spelen.
Toen destijds het hyper realistische GP 2 uitkwam, verkocht het spel enorm goed, vooral door de hype die in de pers werd gecreëerd. GP 2 was de ultieme F1 simulatie die je voor het eerst in staat stelde zelf coureur te worden. Wat je nergens las was dat veel van deze kopers het spel na een paar dagen gefrustreerd in de kast gooiden, omdat het onmogelijk bleek om zonder uren aan de afstellingen te kloten, een race te winnen. Er was geen rekening gehouden met het feit dat de meeste gamers gewoon zo snel mogelijk om de winst willen knokken. Gamen is voor hun fun en studeren op een bepaald onderwerp doen ze wel op school.
Het enige genre wat verregaand realisme blijft doorvoeren, is het flightsim-genre, vandaar die vuistdikke handleidingen en die immense tutorials. Het gevolg daarvan is dat dit genre een type gamer aantrekt


Wat vind je van mijn front-end?



Haal die maar eens in op Monaco.

die zich eigenlijk geen gamer mag noemen maar meer een fanatieke virtuele piloot is die best dagen wil studeren op een handleiding om een vliegtuig de lucht in te krijgen. Deze doelgroep is weliswaar bloedfanatiek en steunt een bepaald serie door dik en dun maar zal nooit en te nimmer zorgen voor kassakrakers. En laat EA nu juist op kassakrakers kicken.

WATER BIJ DE WIJN

EA Sports doet altijd water bij de wijn om zoveel mogelijk gamers in staat te stellen te genieten van de sport in kwestie en wil in de F1 reeks iedereen het gevoel geven dat ze Mika en Jos kunnen bijhouden of zelfs voorbij speren en dus is de game opnieuw geen realistische simulatie geworden maar gewoon een racegame met F1 bolides in de hoofdrol.
Dat wil niet zeggen dat het geen goed produkt is. Vooral de PS2 versie speelde subliem; pittig maar zeker niet frustrerend, en vergevend als je kleine foutjes maakte. Ik kan je vertellen dat ik de wagens binnen vijf minuten volledig onder controle had.
Met de PC versie had ik wat meer moeite. Net als alle andere aanwezige journalisten, schoof ik bij het minste of geringste foutje van de baan. De besturing was te extreem of beter gezegd te realistisch.
Nu is het meestal wel zo dat PC racegames ietwat moeilijker te 'handelen' zijn dan de PS2 versie (het platform van de arcade fans, vandaar) maar dit gezwabber ging me wel erg ver.
Gelukkig beloofde EA Sports dat de laatste maanden van de produktie vooral aan het finetunen van de besturing besteed zou gaan worden. We'll see.

VOOR DE GEK GEHOUDEN

Het grappige van perstrips is vaak dat developers uitspraken die ze bij eerdere releases hebben gedaan, later vaak weer keihard onderuit halen. Ruim een jaar geleden werd me op de perstrip van F1 2000 verteld dat het hier ging om een game met een sterke AI, baanbrekende graphics en een goed snelheidsgevoel. Nu, in Monza, meldde EA Sports dat ze teruggingen naar de basics. De AI van F1 2000 was niet goed geweest, de wagens waren niet optimaal gemodelleerd en het gevoel van snelheid moest omhoog.
Eerlijkheid duurt het langst, zeg ik dan maar.
Ik moet daar onmiddellijk aan toevoegen dat het lijkt alsof ze zich aan hun belofte hebben gehouden.
De graphics waren prachtig, het gevoel van snelheid mocht van mij zelfs wel wat minder en bij de PC versie zag ik geen malle fratsen meer op de baan.
Volgens een medewerker van EA Sports zat het verschil in de programmatuur.
Daar waar CPU opponenten vroeger gebruik maakten van 'cheats', die er voor zorgden dat ze opeens van je weg konden rijden (fijn dat we dus jaren voor de gek zijn gehouden), daar hebben de CPU wagens in F1 2001 precies dezelfde karakteristieken als de door jou bestuurde bolides gekregen, en dus moet de CPU tijdens het racen beter worden om afstand van je te nemen en dat kan alleen maar door rondjes te rijden en te leren hoe de bochten genomen dienen te worden.
Ik heb nog te weinig kunnen spelen om te checken of dit zeer belangrijke facet van een racegame (een racer met een lamme AI is kut, hoe mooi de graphics ook zijn), echt goed is doorgevoerd.
De echte test volgt pas als we de game kunnen reviewen. ◄



Volgens de laatste berichten komt de PC versie 28 september uit (inderdaad Ed's verjaardag). De PS2 game volgt een dikke week later.



Nothing beats the real thing. Dat was genieten dus.


Kan Jos niet net doen alsof ie elk rondje opnieuw start?


Als 't bij Verstappen niet loopt, raakt ie al snel aangebrand.


Zonta kon ook achter de PC uitstekend uit de voeten.


Keurig J.J., da's een professionele houding.


Heren, u zult 't niet geloven, maar er zit een stuur in deze wagen!

NIEUWIGHEIDJES PS2 VERSIE

Pit to crew radio. Houdt je tijdens de racer voortdurend op de hoogte.
Interaktieve pitstops. Neem tijdens de pitstop de juiste beslissing.
Veranderende weersomstandigheden. Niet zo heftig als op de PC maar de juiste strategie wordt erg belangrijk.
Challenge mode. Werk allerlei 'missies' af; je ligt derde en moet binnen vier ronden eerste zijn.
Sterk verbeterde Replay mode.

DREAMCAST

SNK / Distributeur: N.B. / www.neogeo.com

SCORE **77**

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

BOPIS

2D fightinggames zullen er over tien jaar waarschijnlijk ook nog wel zijn maar de kans is klein dat iemand zich dan nog deze game kan herinneren, hoewel ie best aardig is.



THE LAST BLADE 2
HEART OF THE SAMURAI



Bekend Japans spreekwoord: 'Wie grappen maakt met olifanten, zal weldra weten hoe een pinda zich voelt'.


'Wie hoog van de toren blaast, vindt de draak in bad'.


'Wie een rustige vakantie wil, steekt z'n hond in brand'.

Zijn er nog hardcore gamers die houden van een goede 2D beat'em up? Oké dan, effe lezen deze shit.

Er zijn in de hele wereld volgens mij nog maar twee developers die het de moeite waard vinden om 2D beat'em ups te maken. Niet omdat 2D fighters geen geld in het laatje brengen maar volgens mij gewoon omdat westerse developers liever first person shooters maken en het gewoon niet stoer vinden om te werken aan een 2D vechter.
Gelukkig hebben we nog altijd Capcom en SNK om ons te voorzien van the good stuff. Jammer dat ze zelf niet zo heel veel meer zullen uitbrengen op de Dreamcast maar als laatste ode aan Sega's beste console ooit, komt SNK nog een keertje om de hoek kijken met The Last Blade 2: Heart of the Samurai.
Oké, het is misschien geen Capcom vs. SNK 2 maar die bewaren we dan maar voor een ander platform.

CREATIEVE JAPANNERS

Het verhaal is weer bedacht door de meest creatieve Japanner die ze in het pand konden vinden want ik neem mijn petje af voor deze shit. Er is namelijk een poort geopend tussen de wereld van de levenden en de wereld van de doden. Dat betekent natuurlijk stront aan de knikker dus moeten we weer heftig aan de bak. De helden van het spel zijn erop gebrand om de poort weer te sluiten en de bad guys hebben er juist belang bij om het ding zo lang mogelijk open te houden. Je begrijpt dat dit meningsverschil maar op één manier kan worden opgelost; met geweld natuurlijk.

HEER EN MEESTER

Het is leuk dat er een onderscheid is gemaakt tussen de good guys en de bad guys en omdat de characters zo mooi zijn getekend, heb ik er geen


'Zij die komt met olifant, krijgt klap met rieten mand'.

enkele moeite mee dat de namen soms weer op zijn Japans zijn bedacht. Slecht dus en vooral zo suf mogelijk. Nou ja, ik ga er geen papier aan verspillen om daar dieper op in te gaan want what's in a name?
Het is veel belangrijker dat de characters goed zijn uitgebalanceerd en dat de verschillende special moves met elkaar in evenwicht zijn zonder dat het spel saai wordt. Hierin is SNK natuurlijk heer en meester en zodoende heeft Last Blade 2 niet alleen de mooist ontworpen characters maar is 't ook nog eens een beer van een fightinggame.

LEKKER

Om iedereen van dienst te zijn, zitten er in deze titel drie verschillende modes: Speed, Power en EX. De eerste geeft je character meer snelheid en je loopt minder damage op. Combo's is het toverwoord in deze mode. In de Power mode sla je een stuk harder en de EX mode is een mix van de twee andere modes.
Je zult merken dat sommige characters meer geschikt zijn voor Speed en andere weer voor Power. Nou ja, het principe is bekend en al met al maakt het van The Last Blade 2 een hele aardige vechtgame. Sommige effekten hadden beter uitgewerkt mogen worden en de graphics hadden ook wel wat beter gekund maar aan het eind van de rit heb je aan deze titel een hele lekkere game met een boel diepgang. ◄

Take 2 Games / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.runegame.com

PLAYSTATION 2

ORE

GRAPHICS 5 REPLAY 4 GAMEPLAY 6

Rune: The Viking Warlord ziet er matigjes uit en de saaie gameplay en het gemis van de Multiplayer mode maken de ellende alleen maar groter.

51 SCORE





Niet meteen kijken maar er staat een of andere creep naar ons te loeren.

Af en toe speel ik mijn PSOne games op de brave backwards compatible PS2. Dat gaat meestal prima... tot ik laatst Rune The Viking Warlord moest testen.

Toen ik Rune begon te spelen was ik best onder de indruk van de graphics en de mooi uitgewerkte achtergronden en gaf de dames en heren van Take 2 Interactive alvast een denkbeeldige aai over hun bolletjes. Tot er iets bij me ging knagen; had Niels het nou over een PSOne game of over een PS2 game gehad? En wat stond er eigenlijk op het schijfje?
Voor de zekerheid haalde ik de CD uit mijn PS2 en zag tot mijn grote schrik dat het hier inderdaad ging om een heuse PS2 game. En dat valt er dus absoluut niet aan af te zien. Want terwijl Rune op de PC al niet de allermooiste titel van de wereld was, ziet de gepoorte versie op de PS2 er nog een stuk minder uit en vraag ik me af wat ze bij Take 2 precies hebben uitgespookt. Het lijkt wel of ze vooral hun best hebben gedaan om de game een heel stuk onaantrekkelijker te maken en dat kan natuurlijk nooit de bedoeling geweest zijn.

NEPPE DEATHMATCH

Afgezien van de graphics mis ik nog een veel belangrijker element in deze PS2 versie. Het enige dat deze Viking titel namelijk echt leuk maakte waren de multiplayer games. Op ons kleine kantoornetwerkje hebben Boris en ik dan ook tot vervelens toe met een oversized bijl achter elkaar aan gerend en elkaars armen lopen afhakken.
In de PS2 versie mist dat multiplayer element volledig. Toegegeven, je kunt met de multi-tap een soort neppe deathmatch doen met z'n vieren maar die komt kwa spanning niet in de buurt van de multiplayer madness op de PC en ziet er ook nog eens afgrijselijk uit.

IJZERSTERK?

We moeten het dus doen als singleplayer in de huid van de jonge onverschrokken Viking-warrior Ragnar, die als enige lid van zijn clan een of ander gevecht heeft overleefd en door de vikinggod Odin zelf wordt wakker gemaakt om de dood van zijn vader te wreken en de tijdens het gevecht verloren Runen terug te halen uit de klauwen van Loki, de heer en meester van de onderwereld. Klinkt als een gouden concept voor een ijzersterke game toch? Helaas is Rune The Viking Warlord alles behalve ijzersterk. Ten eerste is er vrijwel geen interaktie met bevriende warriors omdat iedereen in het begin doodgegaan is en ten tweede hebben we al die tegenstanders al in die lelijke multiplayer game gezien!

AFRADERTJE

De gameplay komt er dus min of meer op neer dat je het helemaal in je eentje moet opnemen tegen de rest van de wereld en dat je daarbij gebruik mag maken van een vrij bescheiden wapenarsenaal bestaande uit zwaarden, bijlen en hamers. Je kunt ermee slaan en ermee gooien en als je echt niets te doen hebt kun je ook nog uitzoeken hoe dat precies werkt met die Rune-power, zodat je een heuse special move kunt maken.
Natuurlijk is het prachtig om iemands arm, been of hoofd er af te kunnen hakken, maar veel meer heeft Rune The Viking Warlord ook niet te bieden en ik kan deze titel dan ook niemand aanraden.

RUNE: THE VIKING WARLORD



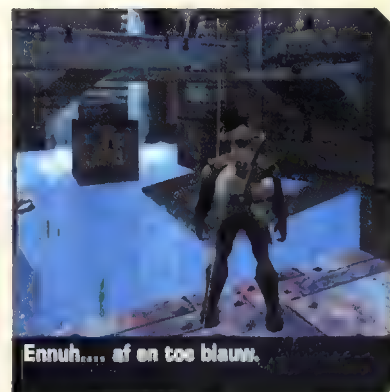
Wat opvalt is dat in Rune het water altijd grijs is.



Oké, soms rood.



Uuh, nou ja, groen water is er dus ook.



Ennuh.... af en toe blauw.

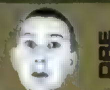
PLAYSTATION 2

Hudson Interactive / Virgin / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.bloody-roar.com

SCORE 77

GRAPHICS	7	REPLAY	8	GAMEPLAY	7

Bloody Roar 3 slaagt er nergens in de beste beat'em ups te verslaan maar is zeker een prima titel voor de fanatieke button smasher en de ware beat'em-up fanaat.



DRE





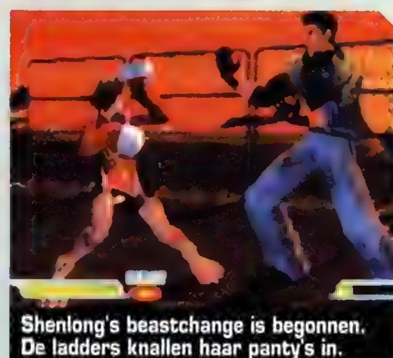
De 'burn his balls' special.



Touwtrekken zonder touw; da's vragen om ongelukken.



En hop, ik schop je uit dit plaatje met je lelijke kop.



Shenlong's beastchange is begonnen. De ladders knallen haar panty's in.



Neem geen risico, bel 112 en laat het slachtoffer niet alleen.

BLOODY ROAR 3

Bloody Roar deeltje 3 is uit voor de PS2; dat wordt weer genieten van weerwolven, luipaarden en tijgers die elkaar helemaal lens schoppen!

Zoals we wel gewend zijn van beat'em ups, heeft ook Bloody Roar 3 niet echt een duidelijke storyline. Dat is ook niet nodig want zolang je maar weet dat er zo'n veertien characters zijn die het met elkaar aan de stok hebben, weet je genoeg.
Net als in de oorspronkelijke twee delen hebben de characters de gave om te veranderen in hun dierlijke alter ego, waardoor ze ook nog eens de beschikking krijgen over allerlei monsterlijke special moves. Dat ziet er natuurlijk ook nog eens reuze spectaculair uit en – hopla – daar heb je een dope beat'em up!

SMASHERS

Ook de gameplay is nogal voorspelbaar. Er zijn een viertal modes (Arcade, Versus, Survival, Practice) en wat besturing betreft probeert Bloody Roar 3 een beetje de buttontap combo's van Tekken Tag te combineren met Street Fighter achtige supermoves.
Jammer genoeg blijkt Bloody Roar 3 in de praktijk vooral een echte button-smasher te zijn, waarbij je met een klein aantal simpele combo's keer op keer kan winnen. Leuk natuurlijk wanneer je de ene na de andere computertegenstander verslaat maar minder leuk als jezelf aan het ontvangende eind van zo'n goedgetimede instant-kill superstring zit.
Het kan wel even duren voor je door hebt hoe deze combo's enigszins te blokken zijn en zelfs als je het door hebt, lukt de verdediging maar eens in de zoveel keer. Het resultaat hiervan is dat Bloody Roar 3 wel hele mooie wilde knokpartijen oplevert maar dat er nauwelijks sprake is van een goed uitgebalanceerde vecht-engine, hetgeen nogal wat frustrerende momenten op kan leveren!

NIEUWE CHARACTERS

Wat de graphics betreft zal Bloody Roar 3 niet tegenvallen maar mooier dan andere titels in hetzelfde genre is de game zeker niet. Terwijl de characters en de verschillende animaties erg spectaculair zijn, kunnen de nogal saaie en niet al te interaktieve achtergronden nauwelijks meekomen, vooral niet als je een game als Dead or Alive 2 gewend bent.
Gelukkig zijn de characters uit de voorafgaande delen aangevuld met een nieuw legertje prachtige vechtersbazen en – bazinnen. Naast de wat klassiekere fighters zoals Yugo de weerwolf, Long de tijger, Gado de leeuw en Shine het luipaard, vinden we onder andere Jenny, die kan veranderen in een heuse vleermuis, Stun de enorme kever en Bakuryu de mol.
Allemaal hebben ze uiteraard hun eigen specialiteiten en speciale moves en je bent wel een tijdje bezig voor je een paar characters goed onder de knie hebt. In totaal begint de game met twaalf verschillende characters en kan je er tijdens het spel nog twee unlocken.

MEEKOMERTJE

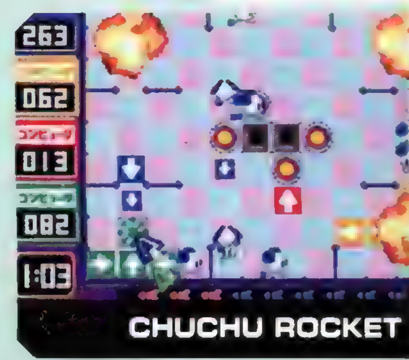
Over het geluid valt niet veel meer te zeggen dan dat het de lading prima dekt. Nergens stoort de soundtrack en de stemmen van de characters zijn serieus waar ze serieus moeten zijn en grappig, waar ze grappig moeten zijn.
Al met al is Bloady Roar 3 een prima beat'em up die op alle fronten aardig kan meekomen met de concurrentie maar die helaas op geen enkel punt echt iets extra's weet te bieden; wat natuurlijk niet hoeft te betekenen dat je niet een heleboel leuke uurtjes kunt doorbrengen met deze vechttitel. ◄

Sega / Atoll Soft / 0318-505464 / www.sega.com

GAME BOY ADVANCE

JURJEN | GRAPHICS 6 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SCORE 75

Onder muizen schijnt het gerucht de ronde te doen dat de maan is gemaakt van kaas. Helemaal niet waar natuurlijk (de maan is gemaakt van kokos) maar ja, maak dat zo'n koddig knaagdiertje maar eens duidelijk.
In ChuChu Rocket! trekt een aantal hoopvolle muizen er op uit om een raket te vinden die hen naar de kaashemel kan knallen. Aan jou de taak om de muisjes de juiste kant op te sturen.
Daarvoor kun je pijltjes plaatsen in de schermen met 9 X 12 vakjes waarin de muizen doelloos als lemmingen rondlopen. Wanneer de tijd is verstreken, wordt de speler die de meeste komijnknabbelaartjes naar de raket van zijn kleur wist te loodsen uitgeroepen tot winnaar.
Klinkt iets simpeler dan het is, want in de levels lopen ook katten rond en die laten zich net zo gemakkelijk door je pijltjes leiden. De katten verorberen iedere muis die ze tegenkomen en een Cat-Crash met een raket betekent drie muisjes aftrek.
Het beperkte concept is goed voor een redelijk boeiende gameplay, met bovendien een flink aantal spelvarianten. Het leukst is de Four Player mode, waarin de strijd de meest onvoorspelbare wendingen neemt. Voor één speler is eigenlijk alleen de Puzzle mode te pruimen maar deze kent dan ook duizenden levels.
Een leuk puzzel/aktie spelletje, maar niet van het kaliber Tetris Attack of Kurukuru Kururin.



CHUCHU ROCKET

Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami-europe.com

GAME BOY ADVANCE

BORIS | GRAPHICS 6 | REPLAY 2 | GAMEPLAY 5 | SCORE 50

Deze review is meer een aanklacht jegens alle developers die nog altijd slechte games maken die gebaseerd zijn op filmlicenties en er nog aan verdienen ook.
Het is toch te triest voor woorden dat er in het jaar 2001 nog altijd mensen zijn die een spel kopen puur en alleen omdat ze de film die erbij hoort goed vonden.
En dan hebben we het in dit geval ook nog eens over Jurassic Park III, een echte kut film.
Toch denkt Konami dat Jurassic Park III: DNA factor goed zal verkopen en het ergste is dat dat waarschijnlijk nog gaat gebeuren ook.
De massa koopt nou eenmaal alles wat ze kennen.
Nou, niet als het aan ons ligt want wij zijn hier om het argeloze Nederlandse publiek te waarschuwen voor een van de meest middelmatige en afgeragde platformgames ooit.
Het verhaal mag intussen bekend zijn dus daar ga ik het niet meer over hebben.
Je speelt dus met het meisje of met de kerel en in beide gevallen zul je een beetje moeten rennen en springen door een lelijk landschap. Onderweg moet je een paar dinosauriërs te grazen nemen en wat DNA verzamelen.
Na een paar uurtjes spelen realiseer ik me dat niets aan deze titel echt bijzonder is en daar moesten we het maar bij laten.


JURASSIC PARK III: DNA FACTOR

Atlus Software / Distributeur N.B. / www.atlus.com

GAME BOY ADVANCE

BORIS | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 70

Dodgeball kennen we in Nederland onder de naam trefbal en dat zul je op school wel eens gespeeld hebben met gym.
Super Dodgeball Advance is al eens verschenen op de NES en was toen een behoorlijk succes vooral omdat de gameplay super was.
Gelukkig heeft developer Atlus Software zijn best gedaan om zoveel mogelijk trouw te blijven aan de originele NES game. Vandaar ook dat er maar liefst vijftig super worpen zijn, variërend van powershots tot worpen waarbij de bal in de lucht explodeert en in allemaal kleine balletjes uit elkaar spat.
Ook de multiplayer support is aanwezig en je kunt het spel dan ook via een linkkabel met z'n tweeën spelen.
Je hebt daar overigens maar één cartridge voor nodig.
Gamers die op zoek zijn naar een spel waarbij de gameplay ijzersterk is en de verschillende teams goed zijn uitgebalanceerd en die niet zo veel geven om het feit dat Dodgeball eigenlijk een beetje suffe sport is, hebben aan deze titel een hele goede.
Jammer is dat er slechts dertien andere teams zijn die je binnen een dag of twee wel verslagen hebt.
Daarna ben je aangewezen op multiplayer games maar als dat geen probleem voor je is dan zul je nog maanden plezier hebben aan deze game.


SUPER DODGEBALL ADVANCE

Capcom / Ubisoft / Tel: 035-5288810 / www.capcom.com

GAME BOY ADVANCE

BORIS | GRAPHICS 9 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 8 | SCORE 70

In Metro City maken boeven de dienst uit en door de jaren heen hebben ze de hele stad in een ghetto veranderd. Nou wil het toeval dat de nieuwe burgemeester, Haggar genaamd, een ex-freefight kampioen is die niet van plan is zich om te laten kopen door gangsters.
De meest beruchte bende, Mad Gear, besluit daarom de dochter van Hagger te kidnappen. De burgemeester gaat natuurlijk zelf de straat op om de boeven een pak slaag te geven dat ze niet snel zullen vergeten.
Final Fight One is een beat'em up die nog het meest doet denken aan old skool hits als Double Dragon, Renegade en Kung Fu Master. Je loopt naar links of naar rechts en van allebei de kanten komen de bad guys op je af. Met een redelijk arsenaal aan kicks en punches slacht je ze een voor een af en dan komt er een levelboss.
Het is een bekend concept dat we echter op de redactie nog steeds kunnen waarderen, helemaal als dergelijke games op de GBA uitkomen en er zo goed uitzien als Final Fight One.
Capcom heeft zich in elk opzicht gehouden aan de cliché's waarmee dit genre is groot geworden dus hebben de boeven capes om en maskers op en zijn de bosses bijna twee keer zo groot als Haggar.
Final Fight One is een beat'em up met traditie en met ballen en alleen daarom het checken waard.



FINAL FIGHT ONE

PLAYSTATION 2

SCORE **83**

GRAPHICS	9	REPLAY	7	GAMEPLAY	8

Time Crisis 2 is de eerste fatsoenlijke gungame voor de PlayStation 2 en zeker vanwege de GunCon 2 mogen de ware schutters deze titel niet missen.



TIME CRISIS 2

Er zijn nog geen echt goede gungames voor de PS2 maar wellicht dat met Time Crisis 2 de kogel door de kerk is.

Zoals je misschien weet, vindt het succes van de Time Crisis serie zijn oorsprong in de arcades. Back in the days toen Time Crisis 2 net uitkwam in de speelhal stonden er vaak tientallen toeschouwers om de kasten heen. Er wordt namelijk veel van de speler verlangd. Hij moet een goed reaktievermogen hebben en in staat zijn om op honderd meter afstand het kopje van een lucifer af te schieten.

Toen Time Crisis voor het eerst uitkwam was het een openbaring. Niet omdat het schieten zo nieuw was maar omdat je meer kon met het spel. Er was namelijk een pedaal waarmee je dekking kon zoeken. Dit simpele idee gaf de recht-toe-recht-aan schiet aktie een nieuwe dimensie.

OPENBARING

Time Crisis 2 borduurt lekker verder op dit concept en weet het op een bepaalde manier zelfs te verbeteren. De shoot outs zijn namelijk nog spectaculairder dan in het eerste deel. Met name omdat het in dit tweede deel mogelijk is om met z'n tweeën te spelen terwijl allebei de spelers hun eigen scherm hebben. Op de PS2 is er namelijk de mogelijkheid om het spel in splitscreen te spelen of gebruik te maken van de i.Link optie die het mogelijk maakt om twee PS2's aan elkaar te linken. Ik kan je vertellen dat deze shit echt super vet is. Vooral de i.Link games zijn bijna net zo vet als een potje Quake of Counterstrike maar dan natuurlijk niet tegen elkaar.

Misschien zou het trouwens wel een goed idee zijn om een first person shooter voor de PlayStation 2 te maken die je moet besturen met een Lightgun. Maar ja, daar hadden we het niet over.

GUNCON 2

Als je Time Crisis 2 in je PS2 stopt, zul je vanaf de eerste seconde begrijpen dat deze game gewoon thuishoort op deze console. De kracht van de PlayStation2 is zo groot dat het spel er zelfs een stuk beter uitziet dan de originele arcade versie. Misschien is dat ook niet zo heel vreemd als je bedenkt dat de Time Crisis 2 arcade game al in 1998 uitkwam. Eigenlijk vreemd dus dat het spel nooit eerder op de PSX is uitgebracht. Op dit ogenblik zijn er nog geen guns die speciaal zijn gemaakt

Namco / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / nl.scee.com

SJORS

voor de PS2. Gelukkig is het eerste GunCon pistool van Namco volledig compatible met Time Crisis 2 op de PlayStation 2. Maar het spel zal waarschijnlijk in Nederland alleen in combinatie van met de nieuwe GunCon 2 op de markt gebracht worden. Dat is helemaal niet verkeerd want de nieuwe Lightgun van Namco maakt volledig gebruik van de USB aansluiting op de PS2 en dankzij een nieuw soort kabel schiet het pistool nog nauwkeuriger.

VETTE SHOOT OUTS

Zoals ik eerder zei, zijn de shoot outs in Time Crisis 2 bijzonder indrukwekkend. Vooral als je even je neus de hoek om steekt en weer weg duikt omdat een vijand zijn Uzi op je leeg schiet, zie je die kogels schitterend inslaan op de muur naast je. Vette shit en het is eigenlijk het sterkste punt van deze game.
Het verhaal stelt verder weinig voor en ook de levels zijn praktisch exact hetzelfde als die in de arcade versie. Natuurlijk zijn er wel de broodnodige bonus features die elke coin-op conversie tegenwoordig moet hebben maar die paar extra's voegen verder weinig toe aan de lol.
De Multiplayer mode voegt overigens wel een heleboel toe. Helemaal als je met z'n tweeën speelt met een linkkabel komt de game goed tot zijn recht. Dre en ik hebben tot diep in de nacht zitten gamen omdat we het spel gewoon perse wilden uitspelen. Toen de zon al een tijdje op was realiseerden we ons dat we waarschijnlijk toch nog een extra dag nodig hadden en dat was niets te veel gezegd. Time Crisis 2 is best lastig en gelukkig gaat het spel heel wat langer mee dan bijvoorbeeld Silent Scope. De Splitscreen mode is oké maar als je eenmaal de i.Link mode hebt gespeeld, wil je eigenlijk niet veel meer te maken hebben met het gepriegel op een half scherm.

GUNCON 2

Onze review versie werd vergezeld van een Japanse GunCon 2 . Toen we de doos openmaakten was het liefde op het eerste gezicht. De mooie zwarte gun zag er opvallend slick uit en het viel gelijk op dat er een aantal nieuwe knoppen op het ding zit. Zo is er net als op de Dreamcast Lightgun een kleine D-Pad waarmee je naar boven, beneden, links en rechts kunt sturen met je duim. Er zijn twee grote A en B knoppen links en rechts op het pistool en er is een grote knop onder aan het handvat, de C knop. Deze knop kan gebruikt worden voor het reloaden. Het gebaar waarmee je die knop moet indrukken lijkt veel op het inschuiven van een nieuwe clip. Je weet wel hoe die gasten op TV die clip altijd nog even nonchalant een tik geven om het ding op zijn plaats te klikken. Nou ja, datzelfde gevoel komt dus bij je naar boven als je de GunCon 2 reloadt.
Overigens is het nog maar de vraag of het pistool hier in Nederland in het zwart op de markt gebracht mag worden want het is in Nederland verboden om speelgoedwapens te maken die te veel lijken op echte guns. Meestal zorgen fabrikanten ervoor dat het wapen daarom een fel of een grijs kleurtje krijgt.
In Amerika zal het vast niet lang duren voordat er een kid overhoop wordt geschoten omdat een of andere half blinde agent dacht dat het joch een echt wapen in zijn handen had.

Kom maar naar voren schat, naast die rode auto is nog een plekje vrij.



De schilderijendieven werden op heterdaad betrapt.



Mariniers noemen dit 'tussen twee vuren zitten'.



Psssssssssssssssssssssssssss........


Oh, zei ie 'Spa Rood lekker koel', Ik verstond 'Ja lood in m'n smoel'.



Verdomme man, ik zei nog 'geen scheet laten als je de auto start'.



Crisis, dat heb ik nou vaak. Schiet ik zo in de stress dat ik op m'n eigen collega's ga mikken.

PC

Fever Pitch Studios / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.com/conquestfrontierwars

SCORE 74

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	7

Conquest: Frontier Wars is een leuke aanvulling op je RTS collectie maar perfekt is het allerminst. Desalniettemin dienen de space cowboys dit spel zeker eens te checken.

JAN





Volgens mij houdt de middenstand op die planeet drie dolle dagen, vlaggetjesweek, summersale en prijzencircus tegelijk! Of zouden de spruitjes in de aanbieding zijn?

CONQUEST FRONTIER WARS

Conquest: Frontier Wars is een titel die bijna dood en begraven was maar werd gereanimeerd en onverwacht toch weer het licht ziet.

Conquest: Frontier Wars is een RTS in space. De mensheid heet hier de Terrans en mag gaan knokken tegen de buitenaardse insekten Mantis. Een derde ras, de goedgebruinde Solarians, verschijnen later ten tonele om jou, Commandant van de Terrans Fleet, aan het front bij te staan. De nadruk van dit spel ligt op gevechten met een uitgebreide vloot waarbij de combinatie van de juiste schepen erg belangrijk is.
Diverse bronnen van inkomsten zorgen voor cash en het opzetten van een basis gebeurt rond een ring om een planeet. Is die ring vol dan zul je naar andere planeten in andere sterrenstelsels op zoek moeten gaan om je spacestations te laten groeien en bloeien.

WORMHOLES

Via wormholes, zestien donkere gapende gaten, kun je naar verschillende planetenstelsels reizen. Voordat je in warpspeed door zo'n space poepgaatje kan, dien je eerst een warpstation te bouwen. Is de wormhole van jou dan kunnen de aliens er niet door, behalve als ze je warpstation kapot schieten en er zelf een bouwen.
Een ander opvallend element is de aanwezigheid van zogenaamde supply eenheden. Dit betekent dat schepen zonder munitie kunnen komen te zitten. Erg realistisch maar ook lastig. In de meeste RTS games hebben tanks en robots munitie alsof het pepernoten zijn. In het geval van Conquest kun je dus veel minder strooien met laserstralen en raketten. Midden in een gevecht zonder power is namelijk behoorlijk vervelend.

MINPUNTJES

De unieke elementen die C:FW te bieden heeft, brengen tegelijkertijd wat minpunten voor de gameplay met zich mee.
Ten eerste wordt het al snel een 'Battle of the Wormholes'; degene die de wormholes als eerste omringt, heeft aanzienlijk voordeel en een speler met meer wormholes heeft sneller toegang tot andere stelsels en dus meer resources. De wormholes zijn wat dat betreft te schaars. Een ander element is dat de nadruk op vloot battles ligt maar de uiteindelijk gevechten vrij kleinschalig zijn en dat terwijl dit genre om grote epische oorlogen vraagt. Nu ben je te vaak met een handjevol eenheden aan het knokken omdat je hele vloot verspreid is over alle sterrenstelsels. Meer balans en omvangrijkere vloten en deze titel was een regelrechte topper geweest.

VIJF LANGE JAREN

**Conquest: Frontier Wars zag ik al ruim drie(!) jaar geleden speelbaar tijdens Microsoft's Gamestock.
Producer Eric Peterson gaf uitleg: "Het spel heeft nogal wat veranderingen ondergaan. Toen Digital Anvil door Microsoft werd gedumpt zaten we zonder uitgever en ook dat zorgde voor de nodige vertraging. Ik ben toen met een groep opnieuw gestart onder de naam Fever Pitch Studios. Daarna veranderde het spel van een Homeworld-achtige game naar een meer C&C georiënteerde, al hebben we diverse unieke features die beide topspellen niet hebben."
Het resultaat is inderdaad een redelijk frisse wind door het strategy genre en dat is ook wat waard. Gelukkig is er een demo beschikbaar waar je aan kan ruiken, alvorens je beslist de full version van de game te scoren.**



Wat! Wilt u zeggen dat ik al drie jaar in een simulator zit!



Een planeet met een BH er bovenop? Jutieter?

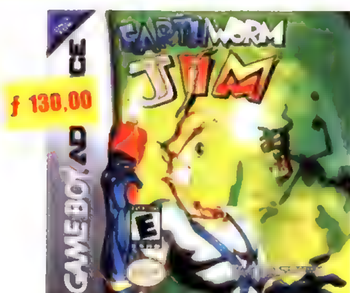


Gelukkig is m'n Hull nog 723/1050. Ik zeg altijd maar, geen flauwekul, zorg eerst voor een goed gevulde Hull, anders ben je een enorme...



GAME BOY ADVANCE € 132,99





ARTHWORM IM
AME BOY ADVANCE
€ 58,99



TLANTIS HE LOST EMPIRE
AME BOY ADVANCE
€ 58,99



NIEUW
IRIDION 3D
GAME BOY ADVANCE
€ 58,99



PITFALL THE MAYAN ADVENTURE
GAME BOY ADVANCE
€ 58,99

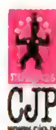


FREE RECORD SHOP VERKOOPT PREPAID-KAARTEN VAN LIBERTEL, BEN, KPN, TELFORT EN DUTCHTONE

SURF VOOR NIEUWS, AANBIEDINGEN EN ONLINE SHOPPEN NAAR:

freerecordshop.nl







Zet- en drukfouten voorbehouden.

free record shop

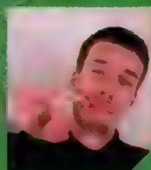

www.FreeRecordShop.nl

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Ik heb Max Payne toch maar weer in de kast teruggelegd. Niet dat het geen dope game is maar er zijn leukere spellen. Neem Bomberman Tournament voor de GBA maar eens. Op de redactie zie je echt van ieder bureau een lijntje lopen naar een andere GBA en zitten we de hele dag te Bombermannen. Kijk dus niet verrast op als er in de volgende PU tien pagina's Bomberman staan.

JEROEN



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (1 gulden per minuut)
België: 0900 - 10 800 (18 franc per minuut)

Sony PlayStation Lijn:
Nederland: 0909 - 90 00 000 (99 cent per minuut)
België: 0900 - 00 000
(hoogtarief 6,05 franc per 20 seconden,
laagtarief 6,05 franc per 40 seconden)

PS2

ONIMUSHA WARLORDS



Spirits mini-game
Vind alle 20 Flourites, speel het spel uit en save het spel. Als je nu in het hoofdmenu kijkt, zie je de mini game staan.

Samanuske in een panda pak
Speel het spel uit en save het spel. Kies new game en daarna Shinnoske Normal/Special. Als je het spel opstart, zie je Samanuske in panda outfit staan met een baby panda in zijn buidelzak.

Lokatie van de Bishamon O. (Flute)
Twee keer in het spel kom je een mannetje tegen die in een blad gewikkeld ondersteboven hangt aan een touw en niks zegt. Na het gebruiken van de 'Evil Plate' zal dat mannetje een verhaal vertellen over the Dark Realm daarna transporteert hij je naar de Dark Realm. Slacht daar alle demonen af tot level 20. Loop naar de kist waar de Bishamon O. Flute in ligt.



Lokatie van het Bishamon Sword
Na het vernietigen van het schild voor de deur van de Demon World moet je tegen The Ultimate Creation vechten. Versla dat mannetje. Als je in de kamer komt is er een deur met buizen ervoor, kies dan de Bishamon O. Flute en de deur gaat open. In de volgende kamer zie je een grote schedel, loop er naar toe en je hebt het Bishamon Sword.

Vincent R. I Vlaardingen

GBA

RAYMAN ADVANCE



99 Levens: Zet het spel op pauze en druk op: ←, →, ↓, →, ←, R
Level select: Zet het spel op pauze en druk op: ↑, ←, →, ↓, ←, L
Full Heath: Zet het spel op pauze en druk op: L, ↓, ←, ↑, ↓, R
Alle Powers: Zet het spel op pauze en druk op: ↓, ←, →, ←, ↑, L
Alle Items: R, ↑, ←, →, ←, L
Onkwetsbaar: →, ↑, →, ←, →, R,
Oneindige continues: Ga naar het continue-scherm en druk op: ↑, ↓, →, ←, START.

Stéphanie van der Pas I Hilversum



PC

MAX PAYNE

Allereerst om de console te krijgen: ga naar de snelkoppeling van Maxpayne.exe en voeg er "-developer"aan toe (bij de Eigenschappen). Druk dan in de game op F12 om de console te voorschijn te toveren. Start Max Payne met -Developer en voer de volgende codes onder de console in.

GetBaseballbat	Geeft je een Honkbalknuppel
GetBeretta	Geeft je een Beretta
GetBerettaDual	Geeft je dubbel Beretta's
GetDesertEagle	Geeft je een Deagle
GetSawedShotgun	Geeft je een Sawed off Shotgun
GetPumpShotgun	Geeft je een Pump Shotgun
GetJackhammer	Geeft je een Jackhammer
GetIngram	Geeft je een Ingram
GetIngramDual	Geeft je dubbel Ingram's
GetMP5	Geeft je een MP5
GetColtCommando	Geeft je een Colt Commando
GetMolotov	Geeft je een Molotov
GetGrenade	Geeft je een Grenade
GetM79	Geeft je een Grenade Launcher
GetSniper	Geeft je een Sniper Rifle
GetHealth	Geeft je weer Health
GetPainkillers	Geeft je Pijnstillers
GetBulletTime	Vult de Bullettime
NoClip	No Clipping (je kan door muren lopen)
NoClip_off	Schakelt NoClip uit
ShowFPS	Geeft het aantal frames per seconde weer
DisableCameraCollisions	Vrije camera
GetAllWeapons	Alle wapens
GetInfiniteAmmo	Unlimited ammo
God	God mode (onsterfelijk)
Mortal	Weer sterfelijk

Met dank aan heel veel lezers







OF MAIL NAAR: EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

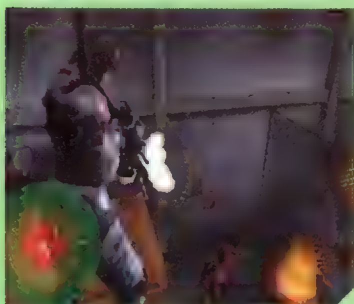
KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PS2

EXTERMINATION



Replay Bonus
Als het creditscherm voorbij rolt krijg je de mogelijkheid om te saven. Doe dat en dan laad je de game weer. Je ziet nu in het geel staan Rear Of Compound met als tijd 00:00:00. Laad deze game en je zult zien dat je de game begint met veel meer items.
Voor je guns heb je nu al 500 kogels, 50 shotgun kogels, 30 granaten, 1000 vlammenwerper patronen en 25 raketten. Helaas heb je nog geen attachments voor je geweer. Voor je gezondheid heb je nog eens 20 recovery units A, 5 recovery units B, 5 MTS vaccins, 5 booster shots A en 3 booster shots B.
Let er wel op dat je vijanden nu veel gevaarlijker en sterker zijn dan voorheen.



CHECK DE CHEATS VOOR:

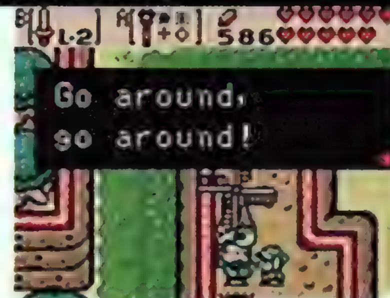
Black & White	(PC)
Castlevania: Circle of the Moon	(GBA)
Chu Chu Rocket	(GBA)
Excitebike 64	(N64)
Extermination	(PS2)
Kirby 64: The Crystal Shards	(N64)
Mario Kart Super Circuit	(GBA)
Mario Party 3	(N64)
Max Payne	(PC)
Onimusha Warlords	(PS2)
Paper Mario	(N64)
Rayman Advance	(GBA)
Spiderman	(N64)
The Legend of Zelda	
Oracle of seasons / ages	(GBC)
Twisted Metal: Black	(PS2)

GBC

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS / AGES







Stukkies hart nodig? Hier kun je ze vinden.

1. Black Tower, past (G6)
Als je de schep hebt, bij de ingang van Black Tower (schep krijg je in Black Tower).

2. Maku Road, past (I10)
Bij de uitgang van Maku Road, links boven in de kamer.

3. Yoll Graveyard, present (L6)
Twee schermen onder de ingang.

4. Deku Forest, past (B5)
Brand het boompje weg, ga de trap af en naar rechts.

5. Restoration Wall, past (D10)
In de grot, je hebt de rocksfeather en de schep nodig.

6. Maple, past of present (XX)
Als de heks op de bezem (genaamd Maple) langs vliegt en je bots tegen haar aan dan kan er een piece of heart uitvallen.

7. Talus Peaks, past (B13)
Speel in the present op vak A13 de tune of currens en loop een scherm naar rechts.

8. Shop, present (I8)
Ga in de past naar vak i8.In het midden zie je een rij bomen, ga boven de meest linker boom aan de linkerkant staan. Speel nu de tunes of currens, nu ben je in de present, loop de deur in en loop alsmaar door, ga de trap af. Nu kom je in een winkel waar je voor 500 rupees een stukje hart kunt kopen.

9. Rolling Ridge Base, present (I12)
Ga de grot in, neem de trap rechts onderin, neem vervolgens de trap links bovenin, als je nu naar rechts loopt, zie je een Goron staan, iets onder hem is een donker stukje muur. Leg een bom bij het wat donkerder stukje muur. Ga door het door de bom gecreëerde gat en daar is weer een stukje hart.

10. Level 3 Moonlit Grotto (K3)
Duik bij vakje M5 naar beneden, zwem dan naar vakje M4, M3, volg bij M2 de weg, ga bij L2 omlaag, volg vervolgens het pad via L1 en K1, pak de linker weg bij K2 en ga vervolgens bij K3 de grot in (dit alles is dus onder water, dit betekent dat je de mermaid suit nodig hebt.

11. Rolling Ridge, present (N14)
Ga naar N14 speel de tune of ages, loop voorbij de rocks en speel de tunes of ages weer en pak het hartje. (Je kan deze ook eerder pakken, maar dit is gewoon de simpelste weg).

12. Plant in de past/present een gasha seed; soms komt hier een heart piece uit (éénmalig wel te verstaan).

Om het Level 2 zwaard te bemachtigen moet je een aantal voorwerpen ruilen

1. Yoll Graveyard, present (M7)
Pak de steen op en duw het graf opzij, ga naar beneden en praat met het spook, je krijgt nu een koekoeksklok.

2. Post Office, past (H9)
Ruil je koekoeksklok met de postbode voor een brief.

3. Toilet, past (F9)
Ga naar het gat in het toilet en praat met de hand, geef hem de brief en je krijgt de stink bag.

4. Cresent Island, present (N1)
Ga de hut binnen en praat met de Tokay, je krijgt nu een stuk meat.

5. Mask Shop, present (D9)
Ga de mask shop binnen en praat met de man, je krijgt het doggie mask.

6. Mamamu Yan's House (G8)
Ga het huis binnen en praat met de vrouw, je krijgt de dumbell.

7. Middle House, past (D13)
Ga naar binnen de trap af, en praat met de man, hij geeft je een moustache.

8. Lynna City, present (G9)
Praat met de goochelaar. Hij geeft je een funny joke.

9. Dekadin's House, past (G9)
Praat met de jongen in het huis, hij geeft je het touching book.

10. Bots tegen de heks Maple, past of present (XX)
Je krijgt de magic oar (kan op verschillende plaatsen gebeuren).

11. Rafton's House, past (H4)
Praat met Rafton, je krijgt nu de sea ukelele.

12. Coast of no return, past (K9)
Ga de grot binnen en praat met de oude Zora, hij geeft je de broken sword.

13. Restoration Wall, past (D12)
Ga de grot in en praat met Patch, je moet weer zo'n irritante ceremonie doen, als je de ceremonie haalt, wordt je zwaard gemaakt en heb je een level 2 zwaard.

Om de Mermaid's Cave binnen te komen moet je ook een kleine ruil quest doen

1. Target Carts, present (N13)
Ga naar binnen en speel het spel, schiet alle 12 targets en je krijgt de rock brisket.

2. Rolling Ridge Base, present (N11)
Praat met de Goron bij de deur, hij geeft je de goron vase.

3. Rolling Ridge base, past (N11)
Praat met de Goron bij de deur, hij geeft je de goronade.

4. Rolling Ridge , present (M13)
Ga de grot in en neem een trap omhoog (als je al in de grot bent neem je dus de trap omhoog die leidt naar een kamer met in het midden een bordje met wanted: energy drink). Ga een scherm omhoog en praat met de Goron, je moet een spelletje bommen ontwijken doen. Tip: gebruik pegasus seeds om van de bommen weg te rennen. Als je alle bommen hebt ontweken krijg je de old mermaid key.

5. Rolling Ridge, past (M13)
Praat met de Goron in de grot (die ene die zegt dat hij de graceful Goron kent), je krijgt nu de letter of introduction.

6. Rolling Ridge, past (M13)
Ga via de grot naar de dancing room, praat met de graceful Goron (die ene die al die danspasjes doet). Imiteer zijn danspasjes en je krijgt de mermaid key.

Sander van den Boogaart I Internet

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PS2

TIP VAN DE MAAND TWISTED METAL: BLACK

Hou voor de volgende codes tijdens het spelen. **L1**+**L2**+**R1**+**R2** *ingedrukt.*

Onoverwinnelijk: Druk snel achter elkaar op ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑

Onbeperkte health en turbo: Druk snel achter elkaar op →, ←, ↓, ↑

Onbeperkte wapens: Druk snel achter elkaar op ↑, ×, ←, ○

One-hit kills: Druk snel achter elkaar op ×, ×, ↑

Mega machineguns: Druk snel achter elkaar op ×, ×, △

Special freeze attack: Druk snel achter elkaar op →, ←, ↑

Wissel wapens in voor Health: Druk snel achter elkaar op △, ×, □, ○

Alternatieve wapen view: Druk tijdens het spelen op **SELECT** + →



Speel als Yellow Jacket
Schiet in het Junkyard level het vliegtuig naar beneden. Het vliegtuig zal tegen de muur neerstorten in het laagste gebied van het level, dat leidt naar een ondergrondse tunnel. Volg de tunnel onder het riool door tot je een bedieningspaneel ziet. Schiet het bedieningspaneel kapot.

Speel als Warthog
Ga in de Suburbs level naar het rad. Als je recht voor het rad staat, ga dan links en spring van een heuvel af om boven op een gebouw te landen met een bouwwerk bovenop. Blaas het bouwwerk op zodat er een gat verschijnt in het gebouw. Spring door het gat en vernietig het paneel.

Speel als Axel
Ga in het Freeway level naar het centrum. Hier vind je twee grote kranen, schiet op het bedieningshok van de linkerkraan. De kist zal dan omlaag vallen, schiet 'm kapot om Axel te openen.

Speel als ManSlaughter
Verlaat op het Prison Passage level het schip zodra het aanmeert aan land, ga rechts (links als je tegen het schip aankijkt). Volg het water totdat je een aantal kisten tegenkomt met een health pickup. Beschiet de kisten net zolang tot een talud is gevormd. Ga het talud op en draai naar de zijkant van het schip. Schiet op de zijkant van het schip totdat er een opening ontstaat. Ga de opening in en beschiet het bedieningspaneel om ManSlaughter te vinden en te openen.

Speel als Minion
Speel de Story mode uit met alle normale en verborgen figuren.

Warhawk's Rooftop level in Multiplayer mode
Schiet in het Junkyard level op het groene Pizza Boy standbeeld. Zijn pizzadoos zal te pletter vallen en een talud vormen. Ga naar het talud en plaats jezelf tegenover de pletter. Als de pletter valt gebruik dan het talud. Als je boven op de pletter bent, is er naast het gebouw een roterende zwarte kubus. Spring van de kubus af om Warhawk's Rooftop level in multiplayer te openen

Prison Passage level in Multiplayer mode
Ga in het Suburbs level naar de binnenstad, rij over de kloven en stop op het tweede dak. Draai dan langzaam naar de oceaan en zoek naar een power missile boven op een smal dakje vlakbij. Rij je auto iets naar achter en geef gas om de power missile te bemachtigen. Nadat je 'm hebt opgepikt, schiet je op de schoorsteen bovenop het gebouw om een zwarte kubus te bemachtigen waarmee je de Prison Passage level in multiplayer opent.



Minion's Stadium level in Multiplayer mode
Lokaliseer in het Downtown level de twee gebouwen die met elkaar verbonden zijn op de tweede verdieping aan een kant van de rivier/bayou. Je kunt het makkelijk vinden als je tussen de twee gebouwen door rijdt omdat er een groot gedeelte van de muur zichtbaar is dat kapotgeschoten kan worden om bij de liften te komen (er is er een voor elk gebouw). Als je tegen de gebouwen aankijkt van de rivier neem dan de linkerlift omhoog. Draai dan naar de achterkant van het gebouw. In de tussentijd zie je de kleur van de grond veranderen. Ongeveer een autolengte links van de lijn ga je van de rand af. Probeer de kubus te raken terwijl je valt. Als je mist kom je terecht op een andere verdieping. Spring (**L1** + **R1**) om de kubus te pakken.

Elevators level in Multiplayer mode
Ga in het Highway Loop level naar de brug met het gat erin. Ga naar de zijde tegenover de lange tunnel. Kijk weg van de brug en links van de ander kant van de muur zie je twee ronde torens van iets wat op een elektriciteitscentrale lijkt. Beschiet de toren die het dichtst bij de brug is met een gas can. Deze zal van het gebouw afvallen en naar de brug toerollen. Zorg ervoor dat alleen jij en geen andere vijanden op z'n route ligt anders breekt ie. Het zal langzaam de brug op springen en een gat maken in de tunnel. Hierin ligt de zwarte kubus.

Power Plant level in Multiplayer mode
Ga in het Snowy Roads level net voorbij de slagbomen naar de klif in het gebied met het restaurant, in het zuiden van het level (rechts als je naar de weg kijkt voor het restaurant). Volg voorzichtig de rand van het level om de zwarte kubus te vinden.

Sewer level in Multiplayer mode
Ga in het Skyscrapers level naar de bodem van het neergestorte vliegtuig en links (als je het vliegtuig verlaat) is een klein aanplakbord. Schiet het bord naar beneden en het vormt een brug over het gat tussen de twee gebouwen. Plaats jezelf op het midden van het bord en richt naar de binnenkant van het gat. Afhankelijk van de auto moet je met verschillende snelheden van het bord afrijden om de zwarte kubus te bemachtigen.

Skyscrapers level in Multiplayer mode
Kijk in het Warhawk's Rooftop level waar de tankers van het dak komen. Richt dan je auto loodrecht op het gebouw met de hangars waar de tankers bovenuit komen. Rij met volle snelheid van de rand af naar het tankergebouw om een zwarte kubus te vinden.

Marvin Nanulaitta | Groningen



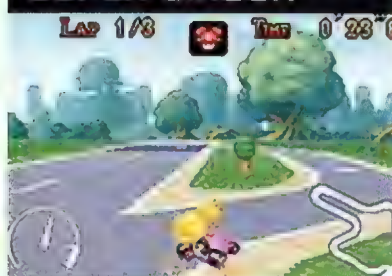






GBA

MARIO KART SUPER CIRCUIT



Special Cup circuit:
Win goud in alle races
Super Mario Kart tracks:
Win met een A of beter ranking bij iedere beker in GP mode. Dan druk je op L en R bij het cup selectie scherm

Voer de volgende codes in bij het Cheat optie in het main menu en maak ze aktief in het Code Collection screen.
Alle tracks: CHIMPGIVEAWAY
Alle auto's: MONKEYSPOILERS
Alle gadgets: GADGETDEAROUT
Kid mode: THOSEWACKYKIDS



GBA

CHU CHU ROCKET



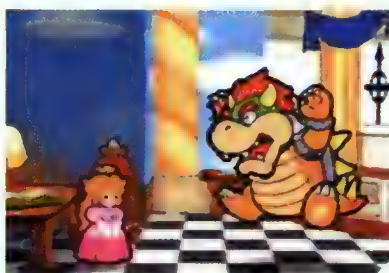
Mania mode: Je moet de speciale puzzels succesvol voltooien
Sneller punten: Houd B ingedrukt om de punten sneller te laten komen
Hard mode: Voltooi succesvol alle normale stages in Puzzle mode
Special mode: Voltooi de hard puzzels

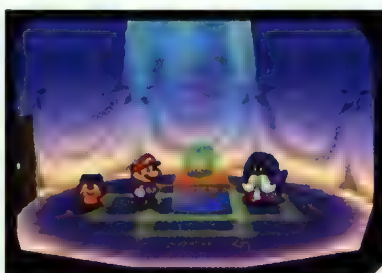


N64

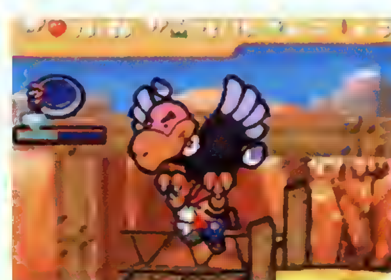
PAPER MARIO

Oneindige items van bomen
Gebruik de hamer om op bomen te slaan zodra je hem hebt. De boom bij het begin geeft je een oneindige voorraad eikels om je FP steeds met 3 aan te vullen. Om een andere eikel te krijgen moet je ergens anders heen. Je kunt ook coins, star pieces en een rare pop krijgen.
Oneindig harten
Zoek de splitsing in Pleaseant Path op waar een richting naar Koopa Brothers Fortress leidt en de ander naar Koopa Village. Blijf rond de gestreepte paal rennen naast het bord om harten te krijgen.
Speciale spreuken
Zoek naar de steeg naast Toads house in Dry Dry outpost. Spring over de linker doos en de camera zal omdraaien om je een verborgen plek te tonen. Praat met Merlee om meer van haar speciale spreuken te weten te komen. Ze helpt je tijdens en na gevechten, afhankelijk van hoeveel geld je uitgeeft. De spreuken zullen na een bepaalde tijd uitgewerkt zijn, maar tot die tijd geven ze je een extra aanval tijdens gevechten en meer coins na de gevechten.
Verborgen speelkamer
Ga naar het zuiden in Toad Town tot je op de plek komt met de Li'l Oink Farm. Ga meteen naar links nadat je hier bent aangekomen (daar is een kleine doorgang die niet afgesloten is). Sla op de boom met je hamer en er zal rechts een pijp verschijnen. Nu kun je de speelkamer in, maar je hebt of een zilveren of een gouden kaart nodig om spellen te kunnen spelen.
Klassieke Mario muziek
Ga naar het derde huis in Koopa Village (daar ligt een Koopa te zonnen). Ga voor de radio staan en druk op A om van zender te wisselen. Luister naar de Golden Oldies zender om oude muziek van Mario te beluisteren.
Originele Mario
Ga Boo's Haunted Mansion binnen. Ga na de deur rechtdoor tot je bij een muur komt. Ga rechts totdat je een deur ziet. Dit is de meest rechter deur. Ga naar binnen/buiten. Hier zullen links een grote pot en een krat staan. Spring op de krat en spring erna in de pot. Als je er weer uit springt aan de andere kant zit je in de originele Mario versie van de NES. Let op: je kunt de kamer niet verlaten als je dit hebt gedaan.
Het geheime dagboek van Luigi
Zodra je de super Boots en/of de Ultra Boots hebt ga je naar de slaapkamer van Mario en Luigi in het huis van Mario. Je zult een aantal springborden in een vierkant zien die de verkeerde kant op staan. Voer een speciale sprong uit. (druk A in de lucht) om in de kelder te komen. Kijk naar het boek op tafel om het dagboek van Luigi te vinden.









Antwoorden op de vragen van Bowser
De antwoorden zijn: 3, Red, Red, 24
Never-ending gangpatroon
Het patroon van de Never-ending hallway is omhoog, omlaag, omhoog, omlaag, omlaag, omhoog
7 Ultra-level feestgangers
Nadat je Raphael the Raven bezocht hebt, kun je je feestgangers Ultra-level maken. De beste die je Ultra-level kunt maken is Parakarry, omdat hij de Air Raid leert die 6 (of 8) FP kost, waarbij hij ongeveer 6 schade toebrengt aan elke vijand.

Sebastiaan Den Breems | Hoogerheide

N64

EXCITEBIKE 64



Originele Excitebike (SNES): Speel de tutorial uit
Soccer mode: Behaal de eerste plaats in de silver round van het novice season
Hill Climb mode: Behaal de eerste plaats in de gold round van het amateur seaon
Excite 3D mode: Behaal de eerste plaats in de challenge round van het pro season

CHEATS
Hou bij het hoofdmenu L+C-right+C-down ingedrukt en druk dan op A om de cheat codescherm te krijgen.

TRICKSTER	Alle stunts
SHOWOFF	Stunt bonus
MOWER	Onkwetsbaarheid
INVISRIDER	Onzichtbare rijders
XLURIDER	Doorzichtige rijders
BLAHBLAH	Grote hoofden
PINHEAD	Kleine hoofden
YADAYDA	Spiegel mode
MIDNIGHT	Nacht mode
ROTCOLS	Vreemde kleuren
PATWELLS	Beat this! Mode

Sebastiaan Den Breems | Hoogerheide

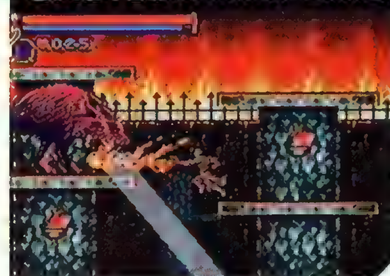


POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

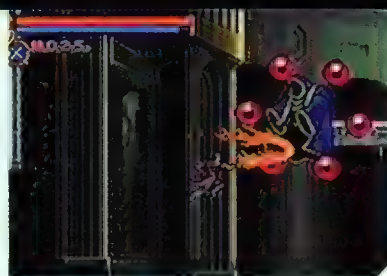
KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

GBA

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON







Magician mode
Speel de game uit en start een nieuw spel en voer als naam; FIREBALL in. Nu heb je alle DSS kaarten.

Fighter mode
Speel de Magician mode uit en start een nieuwe game met als naam GRADIUS. Nathan is nu sterker en kan meer hits verdragen.

Shooter mode
Speel de Fighter mode uit en start een nieuw spel met als naam CROSSBOW. Nathan heeft nu meer hartjes, extra sub/weapon damage en kan nu de Homing Dagger gebruiken.

Thief mode
Speel de Shooter mode uit en start een nieuwe game met als naam DAGGER. De stats van Nathan zullen afnemen en verder afnemen als hij een nieuwe level bereikt. Zijn luck zal echter toenemen met 1600 luck als hij een nieuwe level bereikt.

TIPS
Om de Dragon Zombies makkelijk te verslaan moet je, iedere keer als je geraakt wordt, op het platform springen bij de deur waardoor je naar binnen kwam. Nu aktiveer je de Jupiter+Mandragora DSS combo om jezelf te healen. Zo blijft je gezondheid op peil.

Er is ook een manier om Death makkelijk te verslaan. Aktiveer de Jupiter+Manticore DSS combo. Nu kunnen zijn sikkels je niet raken en op dit punt zul je waarschijnlijk niet zonder MP komen te zitten omdat deze combo ze minder snel verbruikt dan dat jij ze aanmaakt.

Tips voor de Battle Arena. Gebruik een goede DSS Summon combo, bijvoorbeeld Uranus+Cockatrice. Druk nu op start en selekteer items, daarna gebruik je Mind High. Meteen nadat je dit gedaan hebt en je bent weer terug in het speelveld aktiveer je de DSS combo. Als je mannetje klaar is met casten, toets dan snel de volgende combinatie: Down, Forward, Up, aanval. Als het goed is heb je nu een Summon uitgevoerd in de Battle Arena.

VIJANDEN DIE DSS CARDS LATEN VALLEN

Action Cards

Mercury	Bone Head in Catacomb.
Venus	Slime in Catacomb, Abyss Corridor (verborgen kamer) en Audience Room.
Jupiter	Heat Shade in Machine Tower.
Mars	Bloody Sword in Chapel Tower.
Diana	Man Eater in Under ground Gallery.
Apollo	Arch Demon in Underground Storage.
Neptune	Ice Armor in Underground Waterway.
Saturn	Fallen Angel dichtbij the Battle Arena.
Uranus	Scary Candle in Golem Boss Room (defeat Camilla first).
Pluto	Trick Candle in Cerebus Boss Room (defeat Camilla first).

Attribute Cards

Salamander	Bomb skeleton in Catacomb.
Serpent	Earth Demon in Catacomb.
Mandragoras	Axe Armor in Abyss Corridor(in een verborgen kamer), Audience Room.
Golem	Electric Skeleton in Audience Room.
Cockarice	Stone Armor in Machine Tower.
Manticore	Thunder Demon in Machine Tower.
Griffon	Skeleton Athletes in Audience Room (in een verborgen kamer helemaal rechts)
Thunderbird	Were-Panther in Chapel Tower.
Unicorn	White Armor in Battle Arena.
Black Dog	Devil Armor in Battle Arena.

N64

MARIO PARTY 3

Bonusgame boards
Speel de Story mode uit om de Backtracks en Waluigi's Island game boards te krijgen in Party mode.

Classic saved games
Maak een nieuwe saved game file aan, maar vul geen naam in. Het spel zal automatisch een klassieke naam van een Nintendo personage aan de file toekennen.

Gemakkelijke coins
Om tien coins te krijgen moet je dubbel gooien met de dobbelstenen nadat je een paddestoel hebt gebruikt.

Afzeiken
Als je een spel speelt kun je L indrukken om de sneer van je personage te horen. Je kunt dit alleen doen in een gameboard, niet in een mini-game.

Sebastiaan Den Breems | Hoogerheide



N64

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Bonus modes
Verzamel alle kristallen om de Boss Battle en Movie viewer modes te krijgen

Oneindig levens
Om een extra leven te krijgen haal je de ster aan het begin. Druk op start en kies try again. Ga naar hetzelfde level en haal de ster weer op. Herhaal dit totdat je genoeg levens hebt.

Boss strategieën

Pop Star Boss
Beste wapen is de flame sword. Gebruik het zwaard op de kleine boompjes. En sla daarna de punten die uit de grond komen.

Rock Star Boss
Zodra je helemaal op de top bent moet je de atoomobjekten opzuigen en die naar een van de kubussen gooien

Aqua Star Boss
Gebruik de flame sword, gooi het naar de haai en als hij flauw valt sla je hem als hij naar je toe zwemt.

Neo Star Boss
Zodra de lava uit de grond komt sla je erop. Hij zal flauwvallen en je daarna achterna zitten. Als hij niets doet spring je en gooi je wat dan ook in zijn mond.

Shiver Star Boss
Zodra zijn handen binnen bereik zijn sla je erop. Hij verandert dan in een jet. Richt dan op de knijpers.

Ripple Star Boss
Als hij ergens in verandert sla je hem met dat wapen. Bijvoorbeeld: als hij verandert in bliksem dan sla je hem met bliksem.

Sebastiaan Den Breems | Hoogerheide



N64

SPIDERMAN





Voer de onderstaande codes in door de cheats optie te kiezen in het special menu
TRUBLEVR = Alle secrets in het spel
LVLSKIPPER = Level selectie in special menu (NB. zo kun je geen kleren krijgen)
TURTLE = Onkwetsbaar
STICKYSTUF = Oneindig webvloeistof
CLITTHMALL = Alle comics
COV VIEW = Alle spel covers
WHOSINTGM = Alle personages in de galerij
SMESTORY = Storyboard bekijken
SYMBSPID = Symbiot kostuum
SPTWOKNN = Spidey 2099 kostuum
POWCOSMIC = Captain Universe kostuum
LIMITED ED = Spidey Unlimited kostuum (aktiveer stealth met C-links)
SPIP INRED = Scarlet Spider kostuum
MISTERMJ = Peter Parker kostuum
DA CLONE = Ben Reilly kostuum
GTATNKFST = Quick change Spidey kostuum
HELP ME = Volle health

Comic book locaties
1 Bank Approach => Op het Fantastic Four gebouw
2 Hostage Situation => Onder de stoel die je in het kleedhok vindt
3 Stop the Bomb! => Stop eerst de gijzelaars, ga daarna terug naar de beveiligingsdeur
4 Race to the Bugle => Als je de FMV hebt gezien kun je de comic aan de rechterkant van het grote gebouw vinden
5 Spidey vs. Scorpion => Vernietig alle meubels in de kamer om de comic te laten verschijnen
6 Police Chopper Chase => Kijk op het laatste gebouw achter de doos aan de rechter voorkant
7 Building Top Chase => In de schuilplaats van de Goblin Crane
8 Scale the Girders => Aan de linkerkant van het gebouw, op de rand
9 Police Evaded = > In het gebouw dat vernietigd wordt. Schiet op het gebroken glas, je vindt hem achter dit glas
10 Spidey vs. Rhino => In het midden van de Electric Pylons nadat je alle tonnen in het level hebt vernietigd
11 Catch Venom => Ligt op het onafgemaakte gebouw
12 Catch Venom => Ligt op het dak van een van de gebouwen
13 Spidey vs. Venom => Til de wagen op en gooi hem opzij, nu zie je de comic
14 Sewer Entrance => Deze comic ligt in de eerste gang, ga naar de grot en kom weer terug
15 Sewer Cavern => Achter de waterval
16 Sewer Plant => Loop de gang door, neem de eerste links en ga tot het einde
17 Hidden Switches => Zet de 4e schakelaar om en ga terug naar de 3e
18 Tunnel Crawl => Zet de schakelaar om op de 1e doos, de comic is in de 2e doos
19 Lizard's Maze => Praat met Lizard, de comic ligt dichtbij
20 Symbiotes infest Bugle => In de ventilatieschacht bij de gijzelaar.
21 Elevator Descent => Loop door de gang, aan de linker onderkant
22 Stop the Presses => Gooi de stapel papier weg in de 2e helft van het veld
23 Bugle's Basement => Schiet op de 4 lekkende pijpen, de comic verschijnt als de ketel ontploft
24 Spidy vs. Mysterio => Vernietig alle doelen in het eerste level, de comic vind je in het onderste level
25 Waterfront Warehouse => Kijk in de nis
26 Waterfront Warehouse => Kijk in het laatste rooster voor het einde van het level
27 Underwater Trench => Zet de geheime schakelaar om in de tweede machinekamer en ga door de geheime deur bij de geschutskoepels (begin level)
28 Stopping the Fog => In de middelste pilaar zit een kleine ruimte in het onderste gedeelte
29 Spidey vs. Doc. Ock => Verschijnt als het schild van Doc. voor de eerste keer regenereert, wees snel want hij verdwijnt weer
30 Spidey vs. Carnage => In het midden van de bubbel, hij verdwijnt / verschijnt steeds
31 Spidey vs. Monster Ock => Bij de eerste bocht in de pijp
32 Spidey vs. Monster Ock => Op ongeveer 3/4 van het level

Erwin van den Broek | Tilburg

PC

BLACK & WHITE

Tattoos
De game is niet echt nieuw meer maar er zijn genoeg mensen die er nog een hoop lol aan beleven.
Daarom hebben wij voor jullie even op papier gezet hoe je zelf tattoos voor je wezen kan maken.
Voor de tattoos kun je het programmaatje MS Paint of Photoshop of iets dergelijks.
Kies een new image en vul dan de volgende waarde in.

Breedte 64 pixels
Hoogte 64 pixels
Resolutie 100 pixels
Mode Grijsschalen

Zorg er verder voor dat de achtergrond kleur zwart is.
Nu kun je in het nieuwe beeld met wit je tattoo ontwerpen.
Ben je klaar dan bewaar je de tattoo als een bitmap (.bmp)

Wil je de tattoo gebruiken in de game dan voeg je hem toe aan je player profile folder. Default staat hij hier. c:\program files\Lionhead Studios Ltd\Black & White\profiles\yourname\. Waar yourname staat hoort de naam van je wezen te staan.
Vervolgens geef je de tattoo een andere naam, anders herkent de game hem niet.
Verander hem in symbolX (X staat voor een waarde van 1 tot 16).
Als je dan de game speelt kun je de tattoo van je wezen veranderen. Nu kun je een geheel eigen tintje geven aan de game.



GBA ACCESSOIRES

Terwijl Niels genoot van een zonnige vakantie, zat ik in het natte en koude Nederland GBA accessoires te testen. Nu ben ik van mening dat je GBA spul pas goed kan testen als je in de zon zit. Maar ja, ik mocht van Ed het pand en het land niet uit dus dat werd GBA testen achter glas met als troost een poster van een tropisch eiland aan de muur...

GBA BUMBER

Het blijft natuurlijk een handheld en dingen die je in je handen hebt, laat je zo nu en dan wel eens vallen. Dan is zo'n bumber best wel makkelijk. Je moet 'm natuurlijk niet van zes hoog naar beneden laten mieteren maar als je hem op de tafel hebt liggen en hij valt dan zal er niets met je GBA aan de hand zijn en doet ie 't nog steeds.
Een minpuntje van die plastic bumber is dat je er verder niets meer op aan kan sluiten, dus geen vergrootglas of iets anders.

★★☆☆☆
Game Boy Advance
Prijs: N.N.B.
Distributeur: Contact Data
Tel: 035-5394000

GBA COVER



Omdat ik nogal vaak mijn GBA los in mijn tas gooi, vond ik die GBA Cover best handig. Veel van mijn oude Game Boy's hadden schaafplekjes op het beeldscherm en dat is best zonde. Dankzij deze cover kan ik m'n GBA gewoon in mijn tas stoppen zonder dat het scherm naar de filistijnen gaat.
Je kan de cover er tijdens het spelen ook op laten zitten alleen zal dan je toch al donkere beeldscherm nog een stukkie donkerder worden.

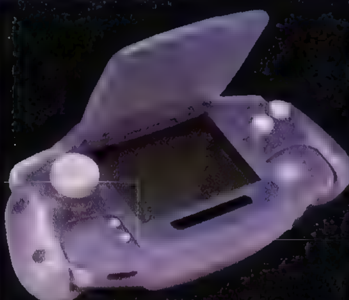
★★★☆☆
Game Boy Advance
Prijs: ƒ 9,95 BEF 190
Distributeur: Atoll Soft
Tel: (+32) 023914130

AMPLI

Tja wat kan ik hiervan zeggen. De GBA staat nu niet echt bekend om zijn super geluid dus waarom zou je het harder willen horen. Daar komt nog eens bij dat je het apparaatje beter niet gebruikt als je bijvoorbeeld in de trein zit. Tenzij je ruzie zoekt natuurlijk.
Verder doet het ding wat het belooft en versterkt dus het geluid dat je GBA voortbrengt. Of het echt nut heeft, is een tweede.

★½☆☆☆
Game Boy Advance
Prijs: ƒ 14,95 BEF 290
Distributeur: Atoll Soft
Tel: (+32) 023914130

INTEGRALE COVER



Zo'n integrale cover kan best van pas komen. Je klikt het hele geval op je GBA, klepje dicht en je kan het net als de normale cover gewoon in je tas stoppen zonder dat er krasjes op je scherm komen. De integrale grip zorgt er ook nog eens voor dat de GBA wat lekkerder in de hand ligt. Hoewel het wel even wennen is als je de vierpuntsdruktoets gebruikt. Je moet 'm namelijk wat verder dan normaal indrukken anders reageert hij niet goed. Kortom een leuk en bruikbaar ding en met name een uitkomst voor de mensen die de GBA wat te klein vinden.

★★★☆☆
Game Boy Advance
Prijs: ƒ39,95 BEF 790
Distributeur: Atoll Soft
Tel: (+32) 023914130

GBA LINKKABELS



Linkkabels te over op de redactie op dit moment. We komen er in om en ze zijn allemaal zeer effektief en niet hinderlijk. Uiteraard in verschillende kleuren verkrijgbaar.
Wij zijn ook te spreken over de Multitap + 3 linkkabels. Dan sta je niet met die ongebruikte uiteinden als je maar met z'n tweeën aan het gamen bent. Nu plug je gewoon het benodigde aantal linkkabels bovenin je multitap.

★★½☆☆
Game Boy Advance
Prijs: ƒ19,95 BEF390
Distributeur: Atoll Soft
Tel: (+32) 023914130

CAR ADAPTER

Ik hou wel van die multifunktionele accessoires, zoals een car adapter die je op twee manieren kunt gebruiken.
De eerste manier is gewoon door via de adapter te gamen zoals we altijd gewend zijn. En de tweede is je batterypack ermee op de laden. Simpel doch effektief.

★★½☆☆
Game Boy Advance
Prijs: N.N.B.
Distributeur Guillemot
Tel: 035-5288810

GBA BATTERY PACK + DESKTOP CHARGER

Je kan de battery pack sowieso los kopen en dan heb je iets goeds in huis maar wat ik persoonlijk wel heel grappig vind is de desktop charger.
Je plugt je lader in het ding en zet je GBA er gewoon bovenop, net als je mobiele telefoon, zo wordt je GBA heel gemakkelijk opgeladen.
Bovendien staat het wel dope zo'n oplader. Naast die van je mobieltje, accuboor, kruimeldief, MP3 speler en tandenborstel.
Maar je kan er niet alleen je GBA mee opladen.
Je kan er ook nog een aparte battery pack op aansluiten zodat die onafhankelijk wordt geladen.
Je steekt de battery pack dan in de achterkant en je kan je GBA er ook nog bovenop zetten zodat je twee batterijen tegelijkertijd oplaadt.
Kijk, daar is over nagedacht.

★★★★☆
Game Boy Advance
Prijs: ƒ 29,95 BEF 590
Distributeur: Atoll Soft
Tel: (+32) 023914130



ROLLER LINK

Heel aardig is de Roller Link. Met dit apparaatje kun je twee GBA's linken en is er de mogelijkheid om er een derde speler aan toe te voegen. Maar wat het zo speciaal maakt, is dat je de kabel op kunt rollen. Het is eigenlijk een rolmaatje maar dan voor je GBA linkkabel. Loop je niet zo te zeulen met ellenlange kabeltjes.



★★★☆☆
Game Boy Advance
Prijs: N.N.B.
Distributeur: Atoll Soft
Tel: (+32) 023914130

CARRY CASE

Bij handhelds horen ongetwijfeld de bekende tasjes waar je alle troep van je GBA in kwijt kunt.
Het tasje van Piranha is ook zo'n ding waar eigenlijk best veel in kan.
Naast je GBA is er ruimte voor een linkkabel met extensie box, zes games en ook nog eens een battery pack. En dan kan je het tasje ook nog eens dragen als heuptasje, hoe je niet te slepen met een rugzak.

★★½☆☆
Game Boy Advance
Prijs: N.N.B.
Distributeur Contact Data
Tel: 035-5394000

DE PACK



Dit is toch wel de meest goedkope manier om de benodigde accessoires voor je GBA in huis te halen.
Naast een battery pack zit er een adapter in voor zowel het lichtnet als voor in de auto. Je krijgt er een tasje bij, linkkabels voor vier spelers, een vergrootglas plus licht en een riempje.
Vooral het vergrootglas met licht is bijzonder handig. Je kan nu in het pikkedonker een spelletje spelen en met het vergrootglas kan je alles mooi in de gaten houden.

★★★☆☆
Game Boy Advance
Prijs: ƒ 59,95 BEF 1190
Distributeur: Atoll Soft
Tel: (+32) 023914130

CONCLUSIE

Het was wel weer een dolle boel op de redactie, met al die GBA goodies. Een hele berg en daar tussen zat ik dan een beetje te gamen. Maar ik moet zeggen dat het vrijwel allemaal bijzonder leuke en handige spulletjes zijn. Vooral de adapters en battery packs zijn bijna een must have voor als je op batterijen besparen wilt.
Wat ik niet uitvoerig getest heb zijn de diverse linkkabels.
We hebben echt nog een woud aan draden liggen waar we nog niet aan toen zijn gekomen. Maar we beloven dat we die uitvoerig gaan testen in de volgende PU. En als alles goed gaat zal Niels weer gewoon de hardware gaan doen en kan ik misschien dit jaar één keer met vakantie, toch Niels?

FIRESTORM DUAL ANALOG 2

We hebben z'n grotere broertje al eens uitgebreid getest in het hardware boekje dat bij de januari uitgave van de PU zat en die kreeg maar liefst vierenhalve ster.
De Dual Analog gamepad is exact hetzelfde, het enige wat hij mist is de force feedback die zijn grotere broer wel heeft maar dat maakt wat mij betreft niet zo bar veel uit. Oké het is een stuk leuker als je kunt voelen dat je geraakt wordt maar daar leg je dan ook al gauw dertig piek meer voor neer.
Wat meteen opvalt is de grip van de gamepad; gewoonweg heerlijk, het voelt zacht aan en tegelijkertijd lekker stroef. Het geheel ligt goed in de hand en de twee extra shoulder buttons die zich iets onder de originele buttons bevinden, zijn heel makkelijk te bereiken met de middelvingers.
De pad is zwaar maar niet te zwaar en de analoge pookjes zitten op de juiste plaats waardoor je er gemakkelijk bij kunt.
Een ander goed punt is dat je de pookjes kunt kalibreren.
Verder vind ik het persoonlijk heel prettig dat deze gamepad de PC, Mac en iMac ondersteunt. Nu kunnen dus alle Maccers onder de gamers ook eens genieten van een uitstekende gamepad.



★★★★☆
PC
Prijs: ƒ 59,95 BEF Ca. 1200
Distributeur Guillemot
Tel: 035-5288800

FIRESTORM DIGITAL 2

Thrustmaster levert ook puik werk af met de Digital 2 gamepad, eveneens afkomstig van het FireStorm label.
Het is een eenvoudige gamepad zonder poespas met een digitale vierpuntsdruktoets en twaalf knoppen die je naar hartelust kunt instellen.
De ideale gamepad dus voor een ieder die gewoon op zoek is naar een degelijk exemplaar zonder toeters en bellen.
De vormgeving van het geheel doet niet onder voor die van zijn duurdere broertjes, hoewel het zachte fluwelen materiaal plaats heeft gemaakt voor het ouderwetse kunststof.
Maar dat mag de pret niet drukken want hij ligt heerlijk in de hand en dat is toch wel het voornaamste bij een gamepad.
De gamepad oogt door het gebruikte materiaal wat goedkoper maar hij doet eigenlijk niet onder voor zijn grotere broers. Hij mist natuurlijk wel de analoge pookjes en de rumble funktie.



★★★½☆
PC
Prijs: ƒ 39,95 BEF Ca. 800
Distribiteur: Guillemot
Tel: 035-5288800

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Wil je verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit voorzorg, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst: tel. 023 - 5463450, fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop gevraagd: Top Gear, GT Championship, voor de GBA. Interesse, mail naar wdekreij@hotmail.com.

Te koop: Game Boy Advance, wit, twee weken oud inclusief alle handleidingen en doos voor maar ƒ 250,-. E-mail naar: Fantasy_VIII_@Hotmail.com (omgeving Hoorn).

Gezocht voor de N64: Perfect Dark voor een redelijke prijs dus zo rond de ƒ50. E-mail me op jaap.bosschaart@hccnet.nl of bel 0228-517313 en vraag naar Peter.

Te koop: 18 spellen voor de N64: Mario 64, -Tennis, -Kart, -Party. Pokémon Snap, -Stadium (incl. transf.pack+pkmn blauw en official walkthrough Pokémon stadium+blauw). W.Gretzky 3D Hockey'98, WorldCup'98, NBA Hangtime, Body Harvest, Perfect Dark, Banjo-Tooie, Zelda:OOT, 1080, Lego Racers, F-Zero, Bomberman64 (alles met doosje en boekje, behalve NBA H.) of spel naar keuze ruilen tegen: TWINE, Diddy Kong Racing. Betaling voor deze twee spellen kan ook. Stuur een mail met de prijs die je ongeveer wilt geven naar: pascal_n64@hotmail.com (omgeving Breda).

Te koop gevraagd: Spellen voor de Nintendo 8 bit. Tevens gevraagd het spel Pokémon Stadium + transferpack. over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: erikkicksass@hotmail.com

Te koop gevraagd: Pokémon Stadium, met transferpak, het liefst met boekje en doosje, in goede staat. Maximaal ƒ75,-. Omgeving Randstad. Tel: 079-3613364, vraag naar Jochem of email naar ljmdk@xs4all.nl

Te koop gevraagd: N64 met twee of drie controllers en twee spelletjes of meer. Het liefst Mario Kart 64. Over de prijs worden we het wel eens. Graag omgeving Beilen (Drenthe). Mail naar g_roek@hotmail.com. Tel: 0593-523093 en vraag naar Gerald.

Te koop: Nintendo 64 met 3 controllers (grijs, geel, zwart) expansionpack, memorypack 8 spellen Perfect Dark, Golden Eye, Rainbow Six, Twisted Edge Snowboarding, Body Harvest, Pilot Wings, Command & Conquer en F1 World Grandprix. Alles met doosje en boekje behalve Rainbow Six geen doosje en Pilot Wings geen boekje. Vraagprijs: ƒ600,- 0478-691262 (Noord Limburg, omgeving Venlo) vraag naar Fons of mail naar elfonzo_boerderij@hotmail.com

Te koop: Rayman Advance voor de GBA. Zo goed als nieuw en alles is in perfecte staat. Je kunt er ook het bonnetje bij krijgen voor eventuele garantie. Te koop voor ƒ99,-. Bel 073-6141603 en vraag naar Bram. (Omgeving Den Bosch).

Te koop: Nintendo 64 met twee controllers een expansionpack en 8 spellen o.a. Perfect Dark, Mario, Mario Kart, Fifa 99,Mortal Kombat Trilogy, Xena, NBA Courtside en World Cup 98. Tel.0184-662434 omgeving Rotterdam. (alles in goede staat) prijs ƒ400,-. Over de prijs valt te onderhandelen.

Te koop: Fifa 2000 voor de Game Boy. Over de prijs worden we het wel eens. Interesse: mail naar jorn@santegoeds.net of bel 0644 762641.

PLAYSTATION

Gezocht: spellen voor PlayStation: Parasite Eve 1 & 2 & Dino Crisis 2. Over de prijs worden we het wel eens. Tel. 0594-688512 (Omgeving Groningen) vraag naar Mark.

Te koop: Nintendo 64 met twee controllers, rumble pack, expansionpack, transfer pack, controller pack, Xplorer (gamecheater) en 8 spellen (o.a. Perfect Dark, Golden Eye, 1080 Snowboarding; en Rayman 2) prijs: ƒ500,- mail: nintendoforsale@hotmail.com Guido.

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

NEDGAME VIDEOGAMES

! WINNAAR POWER AWARDS 2001 CATEGORIE BESTE GAMESHOP !

Dreamcast, nu fl. 299,-

- Inclusief het spel chu chu rocket, internet software en een joypad
- deze aktie is alleen geldig bij aanschaf van 2 games





Fl. 289,- Fl. 289,- Fl. 989,-

Playstation

ACE COMBAT 3	54.95
ALIEN RESURRECTION	79.95
ALONE IN THE DARK 4	99.95
BUST A MOVE 4	39.95
C-12	99.95
CAESARS PALACE 2	39.95
COLIN MCRAE RALLY 2	54.95
CHASE THE EXPRESS	99.95
CRASH BAND. 1/2/3	54.95
CRASH TEAM RACING	54.95
DIGIMON	99.95
DINO CRISIS 2	79.95
DISNEY'S TARZAN	54.95
DRAGONBALL FINAL B.	99.95
DRAGONBALL ULT. BAT.	99.95
DRIVER 2	99.95
DUKE NEKEM LAND OF	39.95
DUKES OF HAZARD	39.95
FEAR EFFECT	59.95
FEAR EFFECT 2	109.95
FIFA 2001	119.95
FINAL FANTASY 7	54.95
FINAL FANTASY 9	139.95
FORMULA ONE 2001	99.95
GTA 2	29.95
HARVEST MOON	99.95
IN COLD BLOOD	54.95
I.S.S. PRO EVOL. 2	119.95
KOUDELKA	59.95
LEGO RACERS	29.95
LMA MANAGER 2001	119.95
MAT HOFFMAN	119.95
MEDAL OF HONOR	54.95
MEDAL OF HONOR 2	119.95
MONOPOLY	59.95
NEED FOR SPEED 4	39.95
PLAYER MAN. 2001	69.95
QUAKE 2	59.95
RAINBOW SIX	39.95
RAYMAN	39.95
RED ALERT	25.00
ROLAND GAROS 2001	59.95
SOUL REAVER	39.95
SPEC OPS 2	39.95
SPEC OPS 3	39.95
SPYRO 2	54.95
THE SIMPSONS WR.	69.95
TIME CRISIS 2 + GUN	129.95
TOMB RAIDER 5	79.95
VAGRANT STORY	119.95
ACCESSOIRES:	
DUAL SHOCK	69.95
MEMORY CARD	19.95
PLAYSTATION (PSONE)	289.00
RGB CABLE	19.95
SONY MULTITAP	69.95
SONY STUUR	189.00

Playstation 2

ALL STAR BASEBALL	139.95
CRAZY TAXI	129.95
DEAD OR ALIVE 2	139.95
DONALD DUCK	149.95
DYNASTY WARRIORS	139.95
EXTERMINATION	139.95
F1 RACING CHAMP.	99.95
FIFA 2001	149.95
FORMULA ONE 2001	139.95
FUR FIGHTERS	139.95
GAUNTLET	139.95
GRAN TURISMO 3	139.95
INT. LEAGUE SOCCER	139.95
INT. SUPER. SOCCER	129.95
KNOCKOUT KINGS	139.95
LE MANS 24 HOURS	139.95
MADDEN 2001	139.95
MDK 2	139.95
MONKEY ISLAND	139.95
MOTO GP	139.95
MTV MUSIC GEN. 2	139.95
NBA LIVE 2001	139.95
NBA STREET	139.95
NHL 2001	139.95
ONI	139.95
ONIMUSHA	139.95
QUAKE 3	139.95
RED FACTION	139.95
RIDGE RACER 5	139.95
RING OF RED	139.95
RUMBLE RACING	139.95
SHADOW OF MEMOR.	139.95
SILPHEED	139.95
SKY ODYSSEE	139.95
SKY SURFER	139.95
SMUGGLER'S RUN	139.95
SSX	139.95
STAR WARS STARF.	139.95
SUPER BOMBAD RA.	139.95
SUPER BUST A MOVE	59.95
TEKKEN TAG	139.95
THE BOUNCER	139.95
THE FLINTSTONES	139.95
TIGER WOODS	139.95
TOKYO XTREME RACE	139.95
UEFA CHALLENGE	139.95
UNREAL TOURNAM.	149.95
WACKY RACES	139.95
ZONE OF THE ENDERS	139.95
ACCESSOIRES:	
ACTION REPLAY 2	129.95
DUAL SHOCK 2	74.95
DVD AFSTANDSBED.	59.95
HORIZONTAL STAND	34.95
MEMORY CARD	99.95
PS 2 CONSOLE	989.00
VERTICAL STAND	34.95

Dreamcast

18 WHEELER	109.95
ALONE IN THE DARK	129.95
BANGAI-O	59.95
CAESARS PALACE	79.95
CHICKEN RUN	79.95
CONFIDENTAL MIS.	129.95
CRAZY TAXI 2	109.95
DAVE MIRRA	79.95
DAYTONA 2001	129.95
DEAD OR ALIVE	129.95
DINO CRISIS	79.95
DONALD DUCK	79.95
DUCATI WORLD	79.95
EURO. SUPER LEAG.	129.95
EVIL DEAD	129.95
FIGHTING FORCE 2	59.95
FIGHTING VIPERS 2	129.95
GIGA WING	79.95
GRANDIA 2	129.95
GUNBIRD 2	79.95
HIDDEN & DANGER.	79.95
NBA 2K	79.95
NHL 2K	79.95
PHANTASY STAR	129.95
POWER STONE 2	59.95
PROJECT JUSTICE	129.95
QUAKE 3	59.95
RESIDENT EVIL 3	79.95
SEGA EXTR. SPORTS	79.95
SEGA RALLY 2	59.95
SHENMUE	139.95
SILENT SCOPE	79.95
SKIES OF ARCADIA	129.95
SONIC ADVENTURE 2	109.95
SONIC SHUFFLE	129.95
SPACE CHANNEL 5	79.95
SPACE RACE	59.95
SPIDERMAN	99.95
STR. FIGHT. ALPHA 3	79.95
STR. FIGHT. DOUBLE I.	79.95
SUPER RUNABOUT	79.95
THE HOUSE OF DEAD	59.95
TOMB RAIDER 5	79.95
TONY HAWK 2	99.95
TOY RACER	39.95
UNREAL TOURN.	99.95
VANISHING POINT	79.95
VIRTUAL ATHLETE	59.95
VIRTUA STRIKER 2	59.95
WACKY RACES	79.95
ACCESSOIRES:	
KEYBOARD	59.95
RGB CABLE	29.95
RUMBLE PACK	49.95
SEGA CONTROLLER	79.95
SEGA MOUSE	79.95
VISUAL MEMORY	79.95

Nintendo 64

A BUG'S LIFE	39.95
AIDYN CHRONICLES	169.95
ARMY MEN	59.95
BANJO TOOIE	159.95
BLAST CORPS	39.95
BLUES BROTHERS	59.95
CASTLEVANIA	59.95
CHOPPER ATTACK	39.95
CONKER	189.95
DAFFY DUCK	59.95
DAIKATANA	59.95
DONALD DUCK	129.95
DONKEY KONG + EXP.	159.95
DUKE NUKEM	39.95
EXCITEBIKE 64	139.95
F1 WORLD GP 2	39.95
F-ZERO X	39.95
GEX 64	39.95
GOLDENEYE	89.95
HERCULES	59.95
HYBRID HEAVEN	59.95
HYDRO THUNDER	39.95
KIRBY 64	139.95
MAGICAL TETRIS	39.95
MARIO KART 64	89.95
MARIO PARTY	79.95
MARIO PARTY 2	139.95
MARIO TENNIS	79.95
MICKEY SPEEDWAY	159.95
NBA COURTSIDE	39.95
PERFECT DARK	159.95
PGA GOLF	59.95
POKEMON SNAP	79.95
POKEMON STADIUM	159.95
RAKUGA KIDS	59.95
RIDGE RACER 64	59.95
SCOOBY DOO	169.95
STAR WARS NABOO	159.95
STAR WARS RACER	59.95
SUPER SMASH BROS	119.95
TAZ EXPRESS	129.95
TEIGERTJE	129.95
THE WORLD IS NOT EN.	129.95
TOP GEAR OVERDRIVE	39.95
TOY STORY 2	59.95
TWISTED EDGE	39.95
V-RALLY '99	39.95
VIGILANTE 8	39.95
VIGILANTE 8 SEC. OFF.	39.95
WIEOUT 64	39.95
WWF NO MERCY	169.95
ZELDA MAJ. MASK	159.95
ACCESSOIRES:	
CONTROLLER	69.95
EXPANSION PACK	69.95
MEMORY CARD	59.95
N64 + MARIO 64	249.00

Gameboy ADVANCE

ARMY MEN	109.95
CASTLEVANIA	119.95
CHU CHU ROCKET	139.95
EARTHWORM JIM	119.95
FIRE PRO WRESTLING	139.95
F-ZERO	99.95
GT ADVANCE	119.95
IRIDION 3D	139.95
KONAMI KRAZY RACE	119.95
KURU KURU KURURIN	99.95
NAMCO MUSEUM	139.95
PINOBEE	119.95
PITFALL	139.95
RAYMAN	119.95
READY 2 RUMBLE 2	119.95
SUPER MARIO	99.95
TONY HAWK 2	119.95
TOP GEAR GT	119.95
TWEETY & THE GEMS	119.95
ACCESSOIRES:	
ADAPTER	19.95
ADAPTER + BATTERY	34.95
BUMPER	19.95
CARRY CASE	29.95
GBA CLEAR BLUE	289.00
GBA CLEAR RED	289.00
GBA PURPLE	289.00
GBA WHITE	289.00
LIGHT	24.95
LINK CABLE	19.95

Gameboy COLOR

ALONE IN THE DARK	69.95
DONKEY KONG	89.95
HARVEST MOON 2	89.95
MARIO GOLF	89.95
MARIO TENNIS	89.95
MAT HOFFMAN	79.95
POKEMON GOLD	99.95
POKEMON PINBALL	89.95
POKEMON PUZZLE	89.95
POKEMON SILVER	99.95
POKEMON TRADING	39.95
RAYMAN	79.95
STREET FIGHTER 2	39.95
SUPER MARIO DX	89.95
WARIO 2/3	89.95
ZELDA DX	89.95
ACCESSOIRES:	
6 IN 1 PACK	49.95
ADAPTER + BATTERY	34.95
GBC CONSOLE	189.00
WORM LIGHT	24.95

Pc cd rom

4X4 EVO	29.95
AGE OF EMPIRES 2	114.95
ALICE	49.95
ALONE IN THE DARK 4	89.95
ANACHRONOX	89.95
ANNO 1602 GOLD	39.95
ARMAGEDDON COLL.	29.95
BALDUR'S GATE 2	89.95
CHAMP. MAN. 00/01	89.95
COLIN MCRAE 2	89.95
CONFLICT ZONE	89.95
DELTA FORCE 1	29.95
DELTA FORCE 2	49.95
DELTA FORCE L.W.	89.95
DIABLO 2	89.95
DIABLO 2 ADD ON	59.95
DISNEY'S TARZAN	39.95
DRIVER	29.95
EMP.: BATTLE F. DUNE	99.95
FIFA 2001	49.95
FLY! 2	89.95
GANGSTERS 2	89.95
HALF-LIFE BLUE SHIFT	49.95
HALF LIFE GENER.	59.95
HITMAN	89.95
MAGIX M. MAKER G6	89.95
MECHWARRIOR 4	99.95
MICR. TRAIN SIM.	139.95
MUSIC 2000	29.95
NBA LIVE 2001	89.95
NO ONE LIV. FOREVER	89.95
OPER. FLASHPOINT	89.95
RED ALERT	29.95
RED ALERT 2	49.95
ROGUE SPEAR	79.95
SACRIFICE	89.95
SEVERENCE	89.95
SIM CITY 3000	29.95
SOLDIER OF FORTUNE	49.95
STAR TREK VOY. EL. F.	89.95
STAR WARS NABOO	89.95
STARCRAFT + EXP.	39.95
STREET WARS	29.95
SUMMONER	89.95
SWAT 3	59.95
THE SETTLERS 4	89.95
THE SIMS PARTY	69.95
THEME PARK INC.	89.95
THEME PARK WORLD	29.95
TIBERIAN SUN + ADD ON	49.95
TOMB RAIDER 4	29.95
TOMB RAIDER 5	89.95
TONY HAWK 2	89.95
TRAFFIC GIANT	49.95
TRIBES 2	89.95
UNDYING	89.95
UNREAL TOURNAMENT	29.95
V-RALLY 2	29.95
Z-STEEL SOLDIERS	89.95

Playstation aanbiedingen top 10

1	tony hawk 2	54.95
2	spiderman	54.95
3	syphon filter 2	54.95
4	metal gear solid	54.95
5	driver	39.95
6	resident evil 3	59.95
7	street fighter. Alpha 3	39.95
8	final fantasy 8	54.95
9	tekken 3	54.95
10	gran turismo 2	54.95

Dreamcast aanbiedingen top 10

1	crazy taxi	79.95
2	virtua tennis	79.95
3	metropolis str. Racing	79.95
4	capcom vs snk	79.95
5	jet set radio	99.95
6	hydro thunder	39.95
7	street fighter 3	79.95
8	ready 2 rumble 2	59.95
9	sega gt	79.95
10	sonic adventures	79.95

Kom ook eens naar onze winkels...

Apeldoorn, Hoofdstraat 146
Groningen, Spilsluizen 4





ONZEKEN GAMES VOOR ALLE SYSTEMEN VAN 8 TOT 128 BIT

Bestel nu: 050-3112632

artikelen mits voorradig worden dezelfde dag verzonden / prijswijzigingen onder voorbehoud

Verzendkosten fl. 15,-/ boven de fl. 199,- gratis!!!

Bezoek nu onze compleet vernieuwde internetsite...

WWW.NEDGAME.NL

New releases - top 10 - speciale aanbiedingen - nieuws

Te ruil gezocht: WWF Smackdown deel 1 en 2, en WCW/NWO Thunder tegen een van mijn spellen zoals MGS+ VR missions, RE 3 en andere topspellen (Z.G.A.N). Mail naar joerivdbroek@cs.com

Ik zoek het PSX spel: Bloody Roar 2 (originele versie) ik bied ƒ75,- (ruilen kan eventueel ook,) e-mail naar: Lodewijkpollemans@hotmail.com.

Mijn GBA met heel veel accessoires en Mario Advance en mijn Dreamcast met controller tegen jou PlayStation 2 met controller en Gran Turismo 3. mail naar job@win3d.net of bel 023-5316873 en vraag naar Job.

Ik ben op zoek naar Soulblade, Bust A Groove en Tekken 2 voor de PlayStation. Niet gekopieerd. Over prijs worden we het wel eens. Jip Loots 0499475975.

Te koop PlayStation met ongeveer 40 spellen, 3 controllers, omgebouwd, met alle kabels, 2 memorycard, xplorer, 1 jaar oud. Vraagprijs ƒ525,- er kan nog wat van af. Mail naar jos@nuchelmans1.myweb.nl

Gezocht voor de PS2: de demo van Metal Gear Solid 2.Over de prijs worden we het wel eens. Mail je antwoord naar Frank_1209@Hotmail.com

Te koop gevraagd: PlayStation 2, hoeft niet nieuw te zijn, 1 of 2 controllers, hoeft geen memorycard bij te zitten, met of zonder spellen, ongeveer ƒ500,- Tel: 010-4422326. Mobiel: 0618348750 of mail naar: schelkers@noknok.nl.

Te Koop: PlayStation omgebouwd met 32 spellen, 3 Dualshock controllers en 1 gewone controller + multitap en 2 memorycards voor ƒ650,-

Te koop: omgebouwde PlayStation met memorycard en rond de twintig spellen o.a : GT, Legend Of Dragoon, Final Fantasy VIII, Final Fantasy IX, Tekken, Tomb Raider 3 en andere top spellen. Dit alles ƒ400,- onderhandelen kan! Tel nr: 072-5339683 (omgeving Heiloo).

Te koop: PSX (niet omgebouwd) met 5 spellen:TR3, C&C Red Alert, MGS, Knockout Kings'99, GT2. Incl. alle kabels, demo's draagtas en 2 memorycards. vraagprijs: ƒ350,-. Tel.0614926810. Vraag naar Maarten.

Te koop/te ruil: Dragonball Trilogie voor de omgebouwde PSX: drie spellen in een cd van Dragonballz (geen krassen) (Chinees) ƒ15,- alles in zeer goede staat half jaar oud ook Dragonball final battle (Engels) ƒ12,- (geen krassen). Alles in een koop ƒ25,-. Of te ruil tegen een beetje een leuk spel. Interesse? Mail even naar andreasbestes@hotmail.com (omgeving Spijkenisse).

SEGA

Te koop/ruil voor PS2 en PSX; Onimusha Warlords met boekje in perfecte staat, 1500Bfr. en Duke Nukem: Land o.t. Babes 500Bfr. Beiden samen 1800Bfr. Bel naar 053/80.16.29(Vraag naar Pieter) of e-mail: melkenbekepieter@yahoo.com(omgeving Lede, België).

Te ruil gevraagd : Wie wil zijn of haar Ultimate Fighting Championship (voor de Dreamcast) ruilen tegen Fighting Force 2 + Aerowings 2 alle twee voor de Dreamcast origineel met boekje! Tel: 0575-526070 of e-mail naar: tommaquine@hotmail.com (omgeving Zutphen)

Te koop gevraagd: Sega 32X met het spel Knuckles Chaotix. Over de prijs worden we het wel eens. Tel. 06-14207597 of mail eerst naar: jorku@saiyan.com

Te koop: Dreamcast 6 mnd. oud incl. 2 controllers, 2 vmu's, 2 rumblepacks en 32 spellen. Alles nog met originele verpakking en garantie. o.a. Shenmue, MSR, UFC, DOA 2, R2R 2, NBA 2K1, NFL 2K1, Soul Calibur, Virtua Tennis. Prijs ƒ800,-. Tel. 0628199617 (omgeving Hengelo of Amstelveen)

Te koop: Dreamcast (1 jaar oud), 2 controllers, pistool, 2 vm cards, rumblepack, internet cd met kabel, 3 demo cd's, 7 originele spellen en 20 Usa selfbooting spellen zoals Sonic 2, Unreal Tourament, Confidential Mission enz. Dreamcast en alle accessoires zijn van binnen en buiten onbeschadigd. Alle originele spullen met boekje en doesje. Tel: 030-6876703(bellen naar 5 uur 's avond's) of mail naar marthelkemp@hotmail.com. En vraag naar Marthel(omgeving Utrecht).

Te koop gevraagd: Een tof adventure of shoot'em up voor de PC waarmee ik een tijdje bezig ben. Mail naar tomsta1488@hotmail.com.

Te koop: Dreamcast Z.G.A.N., misschien een paar keer aan geweest! Dreamcast met VMU en meer dan 40(!) spellen (alles orgin.) vraagprijs: ƒ2500 (winkelwaarde, bijna ƒ6500!) Tel.0614926810.

PC

Te Koop: AMD K6-2 450 Mhz. 64 MB 13,2 Gb Harddisk 16Mb Savage4 3D-kaart 48x CD-Rom SoundblasterPCI128+speakers 56Kmodem, excl. monitor Met Windows98 en alle drivers ƒ1250,- Tel. 0183443068 (omg. Den Bosch) email: h.van.noorloos@hccnet.nl

Te koop: Een IBM Pentium 2 met een voodoo 3 2000 3D kaart prijs ƒ500,- plaats Krommenie (Zaanstad) vraag naar yordi e-mail s.scheide@chello.nl of 0614235530

Gevraagd: wie heeft ergens in een stoffig hoekje het hele spel Doom liggen? Neem contact met me op Robbulte@icqmail.com

Ik ben op zoek naar minimaal een PIII-500 met 128 Mb Ram en harde schijf van ongeveer 10 Gb. Prijs maximaal ƒ500,-. Mail naar: ineedanewpcnow@hotmail.com

Te koop voor PC de spellen NFS 2SE, NFS3, NFS4, MK 3, FIFA 2000, The Sims & GTA 2. voor ongeveer ƒ100,- of ƒ20,- p/st. tel. 074-2771857 vraag naar Jules omgeving Hengelo

Wie o wie heeft er voor mij een Pentium 200 computer met alles erop en eraan voor 100 tot 120 gulden mail naar maikel@dolfijn.nl

Te koop: Een nog goedwerkende Logitech cordless mouseman wheel. Inc. doos, alle boekjes en drivers voor windows 95, 98, en Nt 4.0 Moet op de PS2 of seriële poort worden aangesloten. Incl. bonnetje voor garantie tot 17-05-2005!! Huidige winkelprijs: ƒ129,95. Mijn prijs: ƒ69,95. Interesse Mail naar sebastiaan_l_in_denau@hotmail.com (omgeving Tilburg). Liefst in de buurt.

Te koop gevraagd: Delta Force 3 prijs valt over te praten hoeft geen boekje of doosje bij te zijn maar mag wel, mail naar erikh4@hotmail.com

F1 Racing Championship voor de PC voor ƒ49,- Het originele spel voor de PC samen met doosje en boekje en maar 1 keer in de CD-Rom speler gehad. Ik hou nou eenmaal niet zo van F1 en ik had hem gewonnen op de radio. Reacties: Yo_brotha_man @hotmail.com of bel: 0228-561829 en vraag naar Arjon.

Gevraagd: Codes voor Black&White en voor Anno1602. Reacties kunnen naar Jvan-Rooijen@vizzavi.nl

DIVERSEN

Gezocht: een leuke Laptop met ongeveer 700 Mhz. De Laptop moet het goed doen. En er moet niks kapot aan zijn. Als je toevallig zo'n Laptop kwijt wil, stuur dan een mailtje naar: dragonballmen@hotmail.com en over de prijs worden we het nog wel eens.

Gezocht: Digimon kaarten over de prijs worden we het wel eens, of te ruil tegen Magic/ Pokémon kaarten. Interesse, stuur een mail naar: joerivdbroek@cs.com of bel naar 0629287901 en vraag naar Joeri.

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Sebastiaan van de Water, Justin van Heesch
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
EP&PP: Marieke Bausch, Marie-José Reuwer
Restyling
Blammo, TBH/Magic Minds
Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366) Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Eric Ariëns
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator), Jeroen Eleveld (assistent)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463362 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Direct sales: Hafid Ouchen,
Account managers: Jaap Verschoor, Janet Robben, Rocky Wilson, Stefan Joosten
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur,
serviceteam@tijdschriften.vnu.com
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00-17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs ƒ 71,40 / BFR 1500 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften

KRITIEK OP EEN REVIEW? LAAT HET ONS WETEN!

Ben je het niet eens met een review die wij hebben geschreven of vind je een cijfer veel te laag of te hoog, dan kun je je ei kwijt in de rubriek Second Opinion. Hier plaatsen we reviews van lezers die graag hun hart willen luchten. Dit is dus eindelijk je kans om je mening over games aan het grote publiek te presenteren. Wacht niet langer en klim in de pen.

STUUR JE SECOND OPINION NAAR:

POWER UNLIMITED
SECOND OPINION
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

RAYMAN ADVANCE

PU juli 2001 / GBA
J.J. gaf een 91
"Rayman laat zien waar de GBA toe in staat is. Veel detail, veel kleur, veel diepte en top geluid. Een optimale test voor reaktie- en coördinatievermogen."

Yo PU,
Ik heb pas een GBA en Rayman Advance erbij gekocht en ik moet zeggen, het ziet er fantastisch uit. De graphics zijn geweldig en de gameplay is ook goed maar als iets niet lukt dan kan dat wel eens frustrerend zijn. Je zal telkens als je weer een nieuwe power hebt, af moet reizen naar een ander level om daar weer zo'n kooi open te maken waarmee je weer een stukje van het spel uitspeelt.
Ook de sound is prima alleen klinkt het geluid als je slaat erg hol en ook als Rayman wat zegt, lijkt het wel alsof hij in een put staat te praten.
De game als geheel vind ik dan ook geen 91 waard, ik zou de gameplay hebben veranderd naar een 80 en de rest zo laten waardoor het cijfer eerder een 87 wordt.
Menno I Valkenburg

87 SCORE



WORLD SCARIEST POLICE CHASES

PU augustus 2001 / PSX
Jeroen gaf een 71
"World's Scariest Police Chases is een leuke game die iets te veel op Driver leunt en iets te weinig game modes heeft."

Ha Jeroen!
Ik zag laatst dat jij WSPC reviewde. Zeg eens eerlijk, volgens mij heb je het niet langer dan een uurtje gespeeld, en dat kan natuurlijk niet hè!
De replay van WSPC verdient namelijk echt geen 60. Als je het spel hebt uitgespeeld (en daar doe je niet langer dan 1,5 tot 2 uur over) is er echt geen zak meer aan. Natuurlijk is het leuk om een half uurtje in de bonuswagens te rijden en de verschillende themes te proberen en af en toe de Two Player mode te spelen gaat ook nog wel, maar dan heb je 't ook wel gehad. De replay verdient dus een 35.
Verder is er weinig aan te merken op het toch wel geinige spel. Alleen die replay zorgt er toch voor dat de game in plaats van een 71 nu een 58 krijgt.
Thijs Pieters I Internet

58 SCORE



GRAN TURISMO 3: A-SPEC

PU augustus 2001 / PS2
Boris gaf een 94
"Ondanks weinig vernieuwingen ziet de game er toch oogstrelend uit en zal je voor een lange tijd achter je PS2 houden. Kortom een musthave voor iedere race fan."

Hé PU,
Gran Turismo 3: het derde deel in deze serie is het beste racespel op de PS2 ooit gemaakt! Zo, dat is eruit! De mooiste graphics, de beste besturing, en heel veel replay-value. Maar, wat is er nu eigenlijk beter aan Gran Turismo 3: A-Spec dan aan Gran Turismo 2? Oké de graphics zijn beter maar eigenlijk is dat dan ook het enige onderdeel waar het spel er echt op is vooruit gegaan. Sterker, op sommige punten is het zelfs minder dan in Gran Turismo 2. Zo is het aantal auto's drastisch gedaald naar het bedroevende aantal van 170! GT2 had er 650! Niet dat je ze allemaal zult rijden maar toch. Daarnaast is aan de menu's ook nauwelijks iets gedaan, het is nog steeds een heel geklik voor je een race kunt beginnen of eindigen. En nieuwe gamemodes? Nee hoor, dat kun je gewoon vergeten.
Gran Turismo is zo ontzettend gehyped en zo ontzettend veel uitgesteld, maar uiteindelijk heb ik het idee dat alle moeite in de graphics is gaan zitten. Ook de Rally mode vind ik heel teleurstellend, hele brede wegen, slechts 1 tegenstander en voor beginners is de leercurve behoorlijk hoog.
Dus is Gran Turismo 3: A-spec weliswaar het beste racespel op de PS2 maar alleen een must-have voor de gamers die deel 1 en 2 niet hebben gespeeld. Vandaar ook dat ik het cijfer fors naar beneden haal, vergeleken met Boris. Wat mij betreft haalt de nieuwe GT op z'n hoogst een 80.
Hans Hindriks I Internet

80 SCORE



CONFLICT ZONE

PU mei 2001 / PC
Jan gaf een 83
"Conflict Zone introduceert nieuwe dingen in het RTS genre, waarvoor hulde. Fans van Ground Control en Earth 2150 verenigt u!"

Hé beste PU en lezers,
Het spel waar ik mijn Second Opinion brief over schrijf, is Conflict Zone. Ik kocht het spel vandaag, en breng het vandaag terug. Waarom? Nou dat ga ik jullie uitleggen.
Alle missies lijken op elkaar, bij IPC is het vernietig de GHOST legers en red elke burger, bij GHOST is het vernietig de IPC. En wat nog meer zullen jullie denken, zo simpel zal het allemaal toch niet zijn. Nou, ik zal jullie vertellen wat er verder nog allemaal met dit spel te beleven valt, namelijk, hou je vast: HELEMAAL NIETS!
En hoe zit het dan met graphics, de gameplay en replay? Nou, de graphics zijn zo blokkerig om schele hoofdpijn van te krijgen en de gameplay zuigt en de replay ook want zonder goeie graphics en gameplay, zuigt een game, da's logisch.
En sound dan? Nou de sound dat uit de mannetjes komt is de hele tijd hetzelfde, daar waar je bij Red Alert 2 nog (een beetje) afwisseling had, komt er uit deze steeds hetzelfde, alleen met de muziek zit het wel snor.
Ik geef nu de cijfers:
Graphics: 4 Sound: 6 Gameplay: 2 (echt!) Replay: 2 Overall: 38
Het kan zijn dat ik te streng ben, maar voor ƒ 100-, (ongeveer BFR 2000) verwacht ik een toppertje, of op z'n minst een game waar je enige tijd mee zoet bent en die de indruk geeft dat ie de gamers serieus neemt.
Nee, dit is een spel dat je beter in de winkel kan laten liggen.
Bert I Internet

38 SCORE








SUGAR FREE
SPORTLIFE®
ORANGE PEACH